



# Golfreglur

og reglur um áhugamannaréttindi

Í GILDI FRÁ JANÚAR 2016





# GOLFVERND VARÐAR

Golf byggir eins og aðrar íþróttir á trausti milli keppenda. Stundum verða þó óhöpp sem ekkert Fore! getur bjargað. Þá er gott að hafa góða tryggingu.

Vörður býður kylfingum sérstaka tryggingu gegn þjófnaði á golfbúnaði og öðrum óvæntum atvikum utan vallar sem innan.

**Kynntu þér Golfvernd á [vordur.is](http://vordur.is)**



## Golfreglur

Þannig samþykktar af  
R&A Rules Limited og  
Golfsambandi Bandaríkjanna (USGA)

### 33. útgáfa Í gildi frá janúar 2016

© 2015 R&A Rules Limited og Golfsamband Bandaríkjanna.  
Allur réttur áskilinn

Verði ágreiningur um túlkun reglnanna gildir enski textinn eins og hann er í útgáfu R&A Rules Limited og USGA.

Umsjón með íslenskri útgáfu: Hörður Geirsson

Prentun: Oddi

Golfsamband Íslands  
Engjavegi 6  
104 Reykjavík  
Sími 514 4050  
[www.golf.is](http://www.golf.is)






Í sameiningu stjórnna R&A, í St. Andrews í Skotlandi, og Golfsamband Bandaríkjanna (USGA), í Far Hills, New Jersey, golfleiknum um heim allan, þar á meðal með gerð og túlkun golfreglna og reglna um áhugamannaréttindi.

Þótt R&A og USGA vinni saman að gerð þessara samræmdu golfreglna sinna þeir ólíkum heimshlutum. USGA hefur yfirumsjón með golfreglunum í Bandaríkjunum, yfirráðasvæðum þess og Mexíkó. R&A, samkvæmt umboði viðkomandi golfsambanda, sinnir sama hlutverki í öðrum heimshlutum.

R&A og USGA áskilja sér rétt til að breyta reglunum og túlkun þeirra hvenær sem er.

[www.RandA.org](http://www.RandA.org)

[www.USGA.org](http://www.USGA.org)

## Efnisyfirlit

<b>Formáli</b> .....	6
<b>Meginbreytingar</b> .....	13
<b>Hvernig nota á reglubókina</b> .....	16
<b>Stuttur leiðarvísir um golfreglurnar</b> .....	18
<b>Kaflir</b>	
I Siðareglur .....	26
II Skilgreiningar .....	30
III Leikreglurnar .....	46
<b>Leikurinn</b>	
Regla 1 Leikurinn .....	46
Regla 2 Holukeppni .....	47
Regla 3 Höggleikur .....	50
<b>Kylfur og boltinn</b>	
Regla 4 Kylfur .....	52
Regla 5 Boltinn .....	57
<b>Skyldur leikmanns</b>	
Regla 6 Leikmaðurinn .....	59
Regla 7 Æfing .....	66
Regla 8 Ráðlegging. Ábending um leiklínu .....	68
Regla 9 Upplýsingar um höggafjölda.....	69
<b>Leikröð</b>	
Regla 10 Leikröð.....	70
<b>Teigur</b>	
Regla 11 Teigur .....	73
<b>Boltanum leikið</b>	
Regla 12 Leitað að bolta og hann þekktur .....	74
Regla 13 Bolta leikið þar sem hann liggur.....	77

Regla 14	Bolti sleginn .....	80
Regla 15	Skiptibolti. Rangur bolti .....	83

### Flötin

Regla 16	Flötin .....	85
Regla 17	Flaggstöngin .....	87

### Bolti hreyfður, sveigður úr leið eða stöðvaður

Regla 18	Bolti hreyfður úr kyrrstöðu .....	89
Regla 19	Bolti á hreyfingu sveigður úr leið eða stöðvaður .....	92

### Lausn úr vanda og aðferðir

Regla 20	Að lyfta, láta falla og leggja. Leikið af röngum stað.....	95
Regla 21	Bolti hreinsaður .....	102
Regla 22	Bolti aðstoðar við eða truflar leik .....	103
Regla 23	Lausung.....	104
Regla 24	Hindranir .....	105
Regla 25	Óeðlilegt ástand vallar, sokkinn bolti og röng flöt.....	109
Regla 26	Vatnstorfærur (þ.m.t. hliðarvatnstorfærur) .....	113
Regla 27	Bolti týndur eða út af. Varabolti .....	116
Regla 28	Osláanlegur bolti .....	118

### Aðrar leikaðferðir

Regla 29	Primeningur og fjórmenningur.....	119
Regla 30	Þrileikur, besti bolti og fjórleiks-holukeppni.....	120
Regla 31	Fjórleiks-höggleikur.....	122
Regla 32	Bogey, Par og Stableford keppnir.....	125

### Stjórnun

Regla 33	Nefndin .....	129
Regla 34	Ágreiningur og úrskurðir .....	133

### Viðauki I

Efnisyfirlit.....	136
A-hluti. Staðarreglur.....	138
B-hluti. Keppnisskilmálar .....	154

### Viðauki II

Hönnun kylfa.....	164
-------------------	-----

### Viðauki III

Boltinn .....	177
---------------	-----

### Viðauki IV

Tæki og annar útbúnaður .....	178
-------------------------------	-----

<b>Reglur um áhugamannaréttindi .....</b>	<b>183</b>
---	------------

<b>Viðauki – Stefna varðandi fjárhættuspil.....</b>	<b>203</b>
---	------------

<b>Atriðaskrá.....</b>	<b>205</b>
------------------------	------------

### R&A Rules Limited

Frá og með 1. janúar 2004 voru ábyrgð og vald The Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews til að semja, túlka og úrskurða um golfreglurnar og reglurnar um áhugamannaréttindi yfirfærð til R&A Rules Limited.

### Kyn

Í golfreglunum á það kyn sem notað er varðandi einhverja persónu við hvort kynið sem er.

### Fatlaðir kylfingar

Rit R&A „A Modification of the Rules of Golf for Golfers with Disabilities“ (Tilhliðranir á golfreglum vegna fatlaðra kylfinga) sem inniheldur leyfðar tilhliðranir á golfreglunum til að koma til móts við fatlaða kylfinga, fæst hjá R&A.

### Forgjöf

Golfreglurnar fjalla ekki um veitingu eða leiðréttingu forgjafar. Slík málefni heyrna undir úrskurðarvald og stjórn viðkomandi golfsambands og fyrirspurnum ætti því að beina þangað.

## Formáli – 2016 útgáfa golfreglnanna

Þessi bók inniheldur golfreglurnar sem munu gilda um allan heim frá og með 1. janúar 2016. Breytingarnar í þessari útgáfu endurspeglar fjögurra ára vinnu golfreglunefnda R&A Rules Limited og Golfsambands Bandaríkjanna (USGA), eftir samráð við önnur golfsamtök um heim allan.

Við endurskoðun þessa hafa nefndir okkar haft að leiðarljósi söguleg grundvallaratriði og anda leiksins, þörfina á að reglurnar séu sem fyrr skýrar, viðfeðmar og viðeigandi ásamt mikilvægi þess að tryggja að golf sé leikið af heilindum og í samræmi við siðareglur. Við erum einnig staðráðin í að viðhalda einum golfreglum sem ná til leikmanna á öllum getustigum og bæði til atvinnumanna og áhugamanna. Meginbreytingum í 2016 útgáfunni er lýst á blaðsíðum 13-15.

Horft til framtíðar eru R&A Rules Limited og Golfsamband Bandaríkjanna að kanna hvernig endurskoða megi golfreglurnar þannig að þær verði auðveldari til lestrar, skilnings og beitingar af öllum kyflingum og að undirbúa víðtækari markmið, svo sem varðandi leikhraða og umhverfismál. Við gerum ráð fyrir að þessi vinna haldi áfram næstu árin.

Við færum innilegar þakkir til golfreglunefnda okkar fyrir þá vinnu sem þær hafa sinnt og einnig til allra annarra sem lagt hafa hönd á plóginn við þessa endurskoðun.

**Christopher J Hilton**  
formaður  
golfreglunefndar  
R&A Rules Limited

**Mark E Newell**  
formaður  
golfreglunefndar  
Golfsambands Bandaríkjanna

September 2015

# VEISTU HVAÐ ÞÚ ÁTT?

Einu sinni höfðu allir hlutir verðmiða. Eftir því sem hlutunum fjölgar renna þeir saman í eina stóra heild. Hvað er langt síðan þú gafst þér tíma til að velta því fyrir þér hversu mikil verðmæti leynast á þínu heimili?



Skoðu þitt dæmi með  
reiknivél Varðar á vordur.is



Hafðu samband við okkur  
og saman finnum við út hversu  
mikla tryggingavernd þú þarft.

# VEISTU HVAÐ ÞÚ ÁTT?



## Meginbreytingar í 2016 útgáfunni

### Golfreglurnar

#### Regla 3-3. Vafi um hvað gera skal

Reglunni hefur verið breytt til að veita frekari leiðbeiningar um:

1. Aðferð fyrir keppanda sem er óviss um hvernig hann eigi að halda áfram og ákveður að leika tveimur boltum; og
2. Hvernig nefndin eigi að ákveða hvor boltinn skuli gilda undir slíkum kringumstæðum.

Til viðbótar hafa reglurnar verið útvíkkaðar til að veita leiðbeiningar um hvor boltinn gildi þegar reglurnar leyfa aðferðina fyrir hvorugan boltann.

#### Undantekning við reglu 6-6d. Rangt skor á holu

Þessi nýja undantekning ákvarðar að keppandi hlýtur ekki frávisun fyrir að skila lægra skori á einhverri holu en rétt er, ef orsök in er að keppandanum láðist að taka tillit til vítahöggs eða vítahögga sem hann vissi ekki, áður en hann skilaði skorkortinu, að hann hafði bakað sér. Þess í stað hlýtur keppandinn víti samkvæmt viðeigandi reglu og tvö vítahögg til viðbótar fyrir hverja holu þar sem keppandinn braut reglu 6-6d.

#### Regla 14-1b. Festing kylfu

Ný regla er kynnt til sögunnar sem bannar að festa kylfuna, hvort sem er „beint“ eða með „festipunkti“ þegar högg er slegið.

#### Regla 14-3. Tilbúinn búnaður og óvenjulegur útbúnaður. Óeðlileg notkun útbúnaðar

Nokkrar breytingar hafa verið gerðar á reglu 14-3, þar á meðal:

1. Yfirlýsingu um grundvallaratriði hefur verið bætt við þar sem útskýrt er hvað lagt er til grundvallar af golfstjórnvaldinu við



ákvörðun um hvort notkun hlutar brýtur í bága við reglu 14-3.

2. Til skýringar hefur tilvísun í „óvenjulega notkun búnaðar“ verið breytt í „óeðlilega notkun búnaðar“.
3. Refsingu fyrir fyrsta brot á reglu 14-3 í fyrirskipaðri umferð hefur verið breytt úr frávisun í holutap í holukeppni og tvö högg í höggleik. Frávisun er beitt við frekari brot á reglunni.

### **Regla 18-2. Bolti hreyfður úr kyrrstöðu af leikmanni, samherja, kyfubera eða útbúnaði**

Regla 18-2b (Bolti hreyfist eftir miðun) hefur verið felld niður. Þetta þýðir að þegar bolti hreyfist eftir að leikmaður hefur miðað hann ræðst beiting reglu 18-2 einvörðungu af því hvort leikmaðurinn olli hreyfingu boltans.

### **Regla 25-2. Sokkinn bolti**

Athugasemdum hefur verið bætt við til að:

1. Útskýra hvenær bolti er sokkinn; og
2. Staðfesta að nefndin má setja staðarreglu sem leyfir lausn frá sokknum bolta hvar sem er á leið.

### **Regla 26-2. Bolta leikið innan vatnstorfæru**

Texti reglunnar hefur verið stokkaður upp, eingöngu til að gera hann skýrari. Engar efnislegar breytingar eru á reglunni.

### **Viðauki I. Staðarreglur. Keppnisáskilmálar**

Hlutum A og B í fyrri viðauka vegna staðarreglna hefur verið steypt saman til að hafa allar viðeigandi upplýsingar um tiltekna staðarreglur á einum stað.

### **Viðauki IV. Tæki og annar útbúnaður**

Lið 5, um fjarlægðarmæla, er breytt á þann hátt að þegar staðarregla leyfir notkun fjarlægðarmæla á brot á reglu 14-3 sér einungis stað ef leikmaður notar tækið til einhvers annars, sem bannað er af reglunni. Áður, þegar staðarreglan var í gildi, braut leikmaður reglu 14-3 ef

hann notaði fjarlægðarmæli sem einnig innihélt eiginleika sem brutu í bága við reglu 14-3, hvort sem þeir eiginleikar voru notaðir af leikmanninum eða ekki.

### **Viðaukar II, III og IV**

Yfirlýsingar um samræmi búnaðar og aðferðir við staðfestingu á samræmi voru fjarlægðar úr reglum 4, 5 og 14-3 til að eyða tvítekningum við viðauka II, III og IV. Sameining þessara yfirlýsinga í viðaukunum felur ekki í sér neinar efnislegar breytingar og er eingöngu gerð til að auka skilvirkni.

### **Reglur um áhugamannaréttindi**

#### **Regla 3-1b. Peningaverðlaun til góðgerðarstarfs**

Ný regla 3-1b leyfir áhugamanni í golfi að taka þátt í viðburði þar sem peningaverðlaunum, eða ígildi þeirra, er veitt til viðurkenndra góðgerðarmálefna, með því skilyrði að skipuleggjandi fái fyrir fram leyfi hjá golfstjórnvaldinu.

#### **Regla 4-3. Kostnaður tengdur golfi**

Ný regla 4-3 skýrir að áhugamaður í golfi má þiggja hæfilega greiðslu fyrir útlögðum kostnaði tengdum golfi, öðrum en vegna en keppni. Greiðslan má ekki vera hærri en nemur raunverulega útlögðum kostnaði.

#### **Regla 9-2b(i). Lengd biðtíma vegna endurheimtu; Atvinnumennska**

Viðmiðum sem mælt er með varðandi lengd biðtíma vegna endurheimtu áhugamannaréttinda er breytt á þann hátt að hafi kylfingur verið brotlegur við áhugamannareglurnar í sex ár eða lengur (áður fimm ár) ætti biðtími til endurheimtu að vera tvö ár. Til viðbótar er reglunni breytt þannig að ef umsækjandi um endurheimt áhugamannaréttinda hefur leikið umtalsvert um peningaverðlaun ætti að huga að keppnisstigi mótanna og árangri umsækjandans í þeim, þegar metið er hvort lengja eigi biðtíma endurheimtu.

## Hvernig nota á reglubókina

Það er sjálfgefið að ekki muni allir sem eiga eintak Golfreglnanna lesa það spjaldanna á milli. Flestir kylfingar leita aðeins til reglubókarinnar þegar á golfvöllinum koma upp vandamál varðandi reglurnar sem þarf að leysa. Til þess að tryggja að þú hafir undirstöðuskilning á reglunum og leikir golf á skaplegan hátt, er þó mælt með að þú lesir að minnsta kosti Stuttan leiðarvísi um Golfreglurnar og kaflann um siðareglur í þessu riti.

Til þess að ganga úr skugga um rétta svarið við regluspurningum sem koma upp á vellinum, ætti atriðaskrá reglubókarinnar að nýtast við að finna viðeigandi reglu. Hreyfi t.d. leikmaður óvart boltamerki sitt við að lyfta bolta sínum á flötinni skaltu fyrst finna lykilorðin fyrir spurninguna, s.s. „boltamerki“, „lyfta bolta“ og „flöt“, og fletta síðan upp þessum fyrirsögnum í atriðaskránni. Viðeigandi reglu (reglu 20-1) er að finna undir fyrirsögnunum „boltamerki“ og „lyfta bolta“, og lestur þeirrar reglu staðfestir rétta svarið.

Auk þess að bera kennsl á lykilorð og nota atriðaskrá golfreglnanna hjálpa eftirfarandi atriði þér til að nota reglubókina af skilvirkni og nákvæmni.

### Skildu hvað orðin merkja

Reglubókin er rituð á mjög nákvæman og úthugsaðan hátt. Þú ættir að þekkja og skilja muninn á notkun eftirfarandi orða:

- má = valkostur
- ætti = mælt er með því, en það er ekki skylda
- verður = fyrirmæli (og víti sé þeim ekki hlítt)
- bolti = þú mátt láta annan bolta í staðinn (t.d. reglur 26, 27 og 28)
- boltinn = þú mátt ekki láta annan bolta í staðinn (t.d. reglur 24-2 og 25-1)

### Þekktu skilgreiningarnar

Skilgreind hugtök eru yfir fimmtíu (t.d. óeðlilegt ástand vallar; á leið o.s.frv.) og þau eru sá grundvöllur sem ritun leikreglnanna er byggð á. Góð þekking á skilgreindu hugtökunum (sem jafnan eru skáletruð í bókinni) er mjög mikilvæg svo beita megi reglunum rétt.

### Staðreyndir málsins

Til þess að svara einhverri spurningu varðandi reglurnar verður þú fyrst að gera þér grein fyrir helstu staðreyndum málsins. Þú ættir að átta þig á:

- Leikformi (t.d. holukeppni eða höggleikur, tvímenningur, fjórmenningur eða fjórleikur).
- Hver á í hlut (t.d. leikmaðurinn, samherji hans eða kylfuberi, óviðkomandi).
- Hvar atburðurinn átti sér stað (t.d. á teignum, í glompu eða vatnstorfæru, eða á flötinni).
- Hvað skeði í raun og veru.
- Fyrirætlan leikmannsins (t.d. hvað gerði hann og hvað vildi hann gera).
- Hvenær atburðurinn gerðist (hefur leikmaðurinn t.d. þegar skilað skorkortinu sínu, er keppninni lokið).

### Notaðu bókina

Svo sem fram kemur hér að framan ætti tilvísun til atriðaskrár reglubókarinnar og viðeigandi regla að veita svar við meirihluta spurninga sem koma upp á golfvöllinum. Sértu í vafa skaltu leika völlinn eins og hann er og boltanum þar sem hann liggur. Þegar kemur í golfskálann getur þú vísað málinu til nefndarinnar og e.t.v. mun tilvísun í ritið „Decisions on the Rules of Golf“ gagnast við að leysa úr þeim spurningum sem reglubókin sjálf gefur ekki fullilega skýr svör við.

## Stuttur leiðarvísir um golfreglurnar

Þessi leiðarvísir veitir einfaldar skýringar á algengum kringumstæðum er snúa að golfreglunum. Leiðarvísirinn kemur ekki í stað golfreglnanna sjálfra, sem ætti jafnan að leita til þegar vafamál koma upp. Til frekari upplýsinga um atriði sem koma fram í þessum leiðarvísi, vinsamlega skoðið viðkomandi reglu.

### Almenn atriði

Golf ætti að leika í réttum anda og til að skilja hann skaltu lesa kaflann um siðareglurnar. Sérstaklega ættirðu að:

- sýna öðrum leikmönnum tillitssemi
- leika á góðum hraða og vera tilbúinn til að bjóða hraðari ráshópnum að fara fram úr, og
- ástunda snyrtimennsku á vellinum með því að raka glompur, setja torfusnepla á sinn stað og laga boltafór á flötum.

Áður en þú hefur leik ættirðu að:

- Lesa staðarreglurnar á skorkortinu eða upplýsingatöflunni.
- Auðkenna boltann þinn. Margir kylfingar leika boltum af sömu gerð og tegund og getir þú ekki þekkt þinn bolta telst hann týndur (reglur 12-2 og 27-1).
- Telja kylfurnar þínar. Þú mátt hafa mest 14 kylfur (regla 4-4).

Á meðan umferðin er leikin:

- Ekki biðja neinn um „ráðleggingu“ nema samherja þinn (þ.e. leikmann sem er með þér í liði) eða kylfubera ykkar. Ráðleggðu engum nema samherja þínum. Þú mátt leita upplýsinga um golfreglurnar, fjarlægðir og staðsetningu torfærna, flaggstangar o.s.frv. (regla 8-1)
- Sláðu engin æfingahögg á meðan þú leikur um holu (regla 7-2).

Þegar umferðinni er lokið:

- Í holukeppni skaltu ganga úr skugga um að úrslit leiksins séu tilkynnt.
- Í höggleik skaltu ganga úr skugga um að skorkort þitt sé rétt og að fullu útfyllt (þ.á.m. undirritað af þér og ritara þínum), og skila því til nefndarinnar svo fljótt sem unnt er (regla 6-6).

## Leikreglurnar

### Teighögg (regla 11)

Þú mátt skipta um bolta áður en þú slærð teighöggið en það er góð venja að láta leikmann í ráshópnum vita þegar þú skiptir um bolta. Sláðu teighöggið af stað á milli teigmerkjanna, ekki framan við þau.

Þú mátt slá teighöggið af stað allt að tveimur kylfulengdum fyrir aftan framlínu teigmerkjanna.

Leikir þú af stað utan þessa svæðis:

- er það vítalaut í holukeppni, en mótherji þinn má krefjast þess að þú endurtakir höggið, geri hann það strax;
- í höggleik hlýtur þú tveggja högga víti, höggið sjálf gildir ekki og þú verður að leika bolta frá réttum stað.

### Boltanum leikið (reglur 12, 13, 14 og 15)

Haldir þú að bolti sé þinn en sjáir ekki auðkenni þitt máttu, eftir að hafa tilkynnt það ritara þínum eða mótherja, merkja legu boltans og lyfta honum til þess að þekkja hann. Þegar boltanum er lyft samkvæmt þessari reglu máttu ekki hreinsa hann meira en nauðsynlegt er til að þekkja hann (regla 12-2).

Leiktu boltanum þar sem hann liggur. Lagfærðu ekki legu hans, fyrirhugað svæði til að standa á eða sveifla, eða leiklínu þína með því að:

- hreyfa, beygja eða brjóta neitt sem er fast eða gróandi, nema við að taka þér stöðu á eðlilegan hátt eða sveifla kylfunni fyrir högg, eða
- þrýsta neinu niður (regla 13-2).

Sé boltinn þinn í glompu eða vatnstorfæru skaltu hvorki:

- snerta jörð (eða vatn í vatnstorfæru) með höndinni eða kylfu fyrir framsveifluna, né
- hreyfa nokkra lausung (regla 13-4).

Leikir þú röngum bolta (t.d. bolta sem einhver hefur týnt eða bolta sem annar leikmaður er að leika):

- í holukeppni tapar þú holunni
- í höggleik færðu tveggja högga víti, höggið með ranga boltanum gildir ekki og þú verður að leiðrétta mistökin með því að leika réttum bolta (regla 15-3).

### Á flötinni (reglur 16 og 17)

Á flötinni máttu:

- merkja legu, lyfta og hreinsa bolta þinn (leggðu hann alltaf aftur á nákvæmlega sama stað), og
- gera við boltaför og gamla holutappa, en engar aðrar skemmdir, svo sem för eftir skógadda (regla 16-1).

Þegar þú greiðir högg á flötinni ættirðu að tryggja að flaggstöngin sé fjarlægð eða hennar gætt. Flaggstöngina má einnig fjarlægja eða gæta hennar þegar boltinn liggur utan flatarinnar (regla 17).

### Bolti hreyfður úr kyrrstöðu (regla 18)

Almennt, þegar bolti þinn er í leik og þú veldur því óvart að hann hreyfist, eða þú lyftir boltanum þegar það má ekki, þarftu að bæta við vítahöggi og leggja boltann aftur á sama stað.

Ef einhver annar en þú, samherji þinn, eða kylfuberar ykkar veldur því að boltinn þinn hreyfist úr kyrrstöðu, leggðu boltann aftur á sama stað, án vísit.

Hreyfist bolti þinn úr kyrrstöðu vegna vinds eða án sýnilegrar ástæðu, leiktu honum þá þar sem hann stöðvast, vitalaust.

### Bolti á hreyfingu sveigður úr leið eða stöðvaður (regla 19)

Ef bolti sem þú slærð er sveigður af leið eða stöðvaður af þér, samherja þínum, kylfubera annars ykkar eða útbúnaði, skaltu bæta við vítahöggi og leika boltanum þar sem hann liggur (regla 19-2).

Sé bolti sem þú slærð sveigður af leið eða stöðvaður af öðrum bolta í kyrrstöðu er það venjulega vitalaust og boltanum skal leikið þar sem hann liggur. Undantekning frá þessu er í höggleik þar sem þú hlýtur tvö vítahögg ef bæði þinn bolti og hinn boltinn voru á flötinni áður en þú slóst (regla 19-5a).

### Að lyfta bolta, láta hann falla eða leggja (regla 20)

Áður en lyft er bolta sem á að leggja aftur á sama stað (t.d. þegar þú lyftir bolta þínum á flötinni til að hreinsa hann) verður að merkja legu boltans (regla 20-1).

Þegar boltanum er lyft til þess að láta hann falla eða leggja á annan stað (t.d. að láta hann falla innan tveggja kylfulengda samkvæmt reglunni um óslánlegan bolta), er ekki skylda að merkja legu hans þótt mælt sé með því.

Þegar þú lætur bolta falla skaltu standa beinn, halda á boltanum í axlarhæð, útréttum armi.

Algengustu ástæðurnar fyrir því að bolta sem látinn er falla verður að láta falla aftur eru þegar boltinn:

- veltur í legu þar sem er truflun frá kringumstæðunum sem verið er að taka vítalausa lausn frá (t.d. óhreyfanlegri hindrun)
- stöðvast meira en tvær kylfulengdir frá staðnum sem hann var látinn falla, eða
- stöðvast nær holunni en upphaflega staðsetning hans, næsti staður fyrir lausn eða þar sem boltinn skar síðast mörk vatnstorfæru.

Velti bolti sem látinn er falla í annað sinn í einhverja þessara aðstæðna skaltu leggja hann þar sem hann snerti völlinn fyrst þegar hann var látinn falla aftur (regla 20-2c).

### Bolti aðstoðar eða truflar leik (regla 22)

Þú mátt:

- lyfta bolta þínum eða láta lyfta hvaða öðrum bolta sem er, teljir þú að boltinn gæti orðið öðrum leikmanni til aðstoðar, eða
- láta lyfta hvaða bolta sem er, gæti hann truflað leik þinn.

Þú mátt ekki samþykka að láta bolta liggja þar sem hann er, til þess að annar leikmaður hagnist á því.

EKKI MÁ HREINSA BOLTA SEM ER LYFT VEGNA ÞESS AÐ HANN TRUFLAR EÐA AÐSTOÐAR LEIK NEMA EF HONUM ER LYFT AF FLÖTINI.

### Lausung (regla 23)

Þú mátt hreyfa lausung (þ.e. lausa hluti úr náttúrunni svo sem steina, laus lauf og kvisti) nema lausungin og boltinn þinn séu í sömu torfærunni (t.d. glompu eða vatnstorfæru). Fjarlægir þú lausung og það verður til þess að

boltinn þinn hreyfist verður að leggja hann aftur og (hafi boltinn ekki verið á flötinni) hlýtur þú eitt vítahögg.

### Hreyfanlegar hindranir (regla 24-1)

Hreyfanlegar hindranir (það er hreyfanlega hluti gerða af mönnum, svo sem hrífur, flöskur o.þ.h.) má hvar sem er hreyfa vítalaust. Hreyfist boltinn við það verður að leggja hann aftur, vítalaust.

Sé boltinn í eða á hreyfanlegri hindrun, má lyfta honum, fjarlægja hindrunina og láta boltann falla vítalaust á stað beint undir þar sem hann lá á hindruninni, nema á flötinni er boltinn lagður á staðinn.

### Óhreyfanlegar hindranir og óeðlilegt ástand vallar (reglur 24-2 og 25-1)

Óhreyfanleg hindrun er hlutur, gerður af mönnum, sem er óhreyfanlegur (t.d. bygging) eða illhreyfanlegur (t.d. staur rekinn djúpt í jörðu). Hlutir sem skilgreina vallarmörk eru ekki meðhöndlaðir sem hindranir.

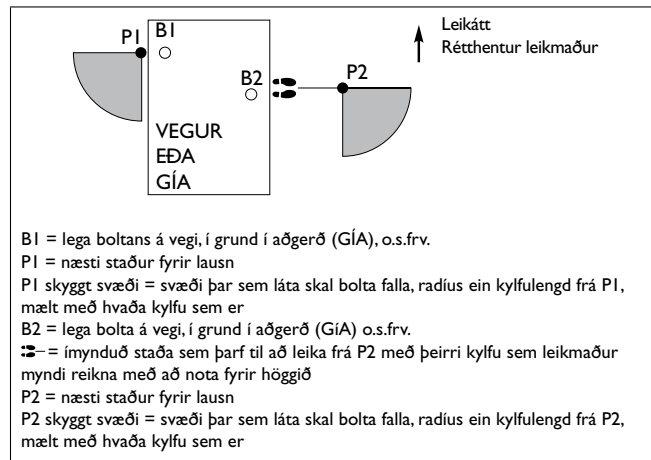
Óeðlilegt ástand vallar er aðkomuvatn, grund í aðgerð eða hola, upprót eða renna eftir grafdyr, skriðdýr eða fugl.

Sé boltinn ekki í vatnstorfæru fæst vítalaus lausn frá óhreyfanlegum hindrunum og óeðlilegu ástandi vallar þegar ástandið truflar á áþreifanlegan hátt legu boltans, stöðu þina eða sveiflu. Þú mátt lyfta boltanum og láta hann falla innan einnar kyflulengdar frá næsta stað fyrir lausn (sjá skilgreiningu á „næsta stað fyrir lausn“), þó ekki nær holunni en næsti staður fyrir lausn er (sjá skýringarmynd hér á eftir). Sé boltinn á flötinni, er hann lagður á næsta stað fyrir lausn, jafnvel þótt sá staður sé utan flatarinnar.

Engin lausn fæst vegna truflunar á leiklínu þinni nema bæði boltinn og truflunin séu á flötinni.

Sem valkost til viðbótar, sé boltinn í glömpu, máttu taka lausn vegna ástandsins aftan við glömpuna, gegn einu vítahöggi.

Skýringarmyndin hér að neðan skýrir hugtakið „næsti staður fyrir lausn“ í reglum 24-2 og 25-1 fyrir rétthentan leikmann.



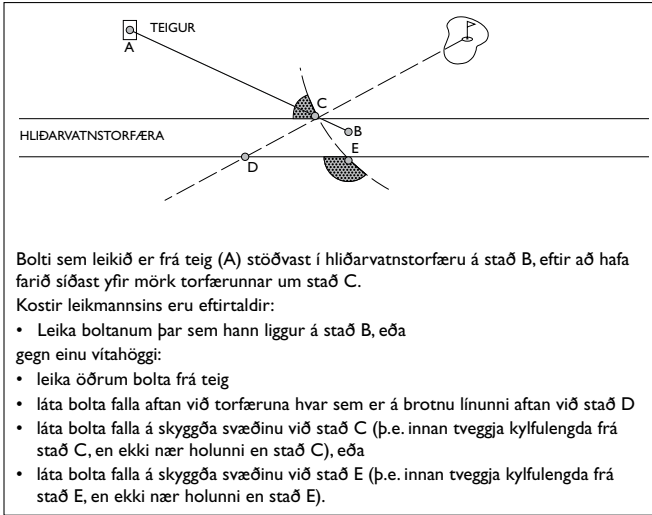
### Vatnstorfæru (regla 26)

Sé boltinn þinn í vatnstorfæru (gular stikur og/eða línur) máttu leika boltanum þar sem hann liggur eða, gegn einu vítahöggi:

- leika bolta þaðan sem þú slóst hann í torfæruna, eða
- láta bolta falla eins langt og þú vilt aftan við vatnstorfæruna á beina línu frá holunni um staðinn þar sem boltinn fór síðast yfir mörk vatnstorfærunnar og í staðinn sem boltinn er látinn falla á.

Sé boltinn þinn í hliðarvatnstorfæru (rauðar stikur og/eða línur) máttu, til viðbótar valkostum vegna bolta í vatnstorfæru (sjá hér á undan), láta bolta falla gegn einu vítahöggi innan tveggja kyflulengda og ekki nær holunni en:

- staðurinn þar sem boltinn fór síðast yfir mörk torfærunnar, eða
- staður hinum megin við torfæruna jafnlangt frá holunni og staðurinn þar sem boltinn fór síðast yfir mörkin.



### Bolti týndur eða út af. Varabolti (regla 27)

Athugaðu staðarreglurnar á skorkortinu til þess að þekkja mörk golfvallarins. Þau eru venjulega skilgreind m.t.t. girðinga, veggja, hvítra stika eða hvítra lína.

Sé boltinn þinn týndur utan vatnstorfæru eða er út af verður þú að leika öðrum bolta af staðnum þaðan sem þú slóst boltann síðast, gegn einu vítahöggi, þ.e. höggi og fjarlægð.

Þú mátt leita að bolta í 5 mínútur. Finnist hann ekki innan 5 mínútna er hann týndur.

Haldir þú, eftir að hafa slegið bolta, að hann kunnir að vera týndur utan vatnstorfæru eða út af, ættir þú að leika varabolta. Þú verður að taka fram að það sé varabolti og leika honum áður en þú leggur af stað til að leita að upphaflega boltanum.

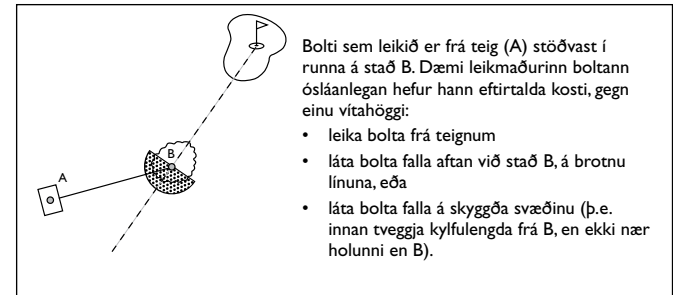
Komi í ljós að upphaflegi boltinn er týndur (annars staðar en í vatnstorfæru) eða út af, verður þú að halda áfram með varaboltann, gegn einu vítahöggi. Finnist upphaflegi boltinn innan vallarmarka og innan 5 mínútna verður þú að halda áfram leik um holuna með honum og hætta leik með varaboltanum.

### Bolti ósláanlegur (regla 28)

Sé bolti þinn í vatnstorfæru og þú vilt ekki leika honum þar sem hann liggur verður þú að fylgja reglunni um vatnstorfæru – reglan um ósláanlegan bolta á ekki við. Annars staðar á vellinum, teljir þú bolta þinn ósláanlegan, máttu gegn einu vítahöggi:

- leika bolta þaðan sem þú slóst síðasta höggi, eða
- láta bolta falla eins langt og þú vilt aftan við staðinn þar sem boltinn lá, á beina línu frá holunni um staðinn þar sem boltinn lá og í staðinn sem boltinn er látinn falla á, eða
- láta bolta falla innan tveggja kyflulengda frá þeim stað sem boltinn lá og ekki nær holunni.

Sé boltinn í glompu máttu fara að samkvæmt framanrituðu nema hvað þú verður að láta boltann falla í glompuna ef þú lætur hann falla á beinu línuna eða innan tveggja kyflulengda.



## I. kafli – Golfsiðir. Hegðun á vellinum

### Kynning

Í þessum kafla er að finna leiðbeiningar um á hvern hátt ætti að leika golf. Sé farið eftir þeim munu allir leikmenn njóta fyllstu ánægju af íþróttinni. Ríkjandi meginregla er að alltaf ætti að sýna öðrum tillitssemi á vellinum.

### Andi íþróttarinnar

Golf er að mestum hluta leikið án umsjónar dómara til úrskurðar eða eftirlits. Íþróttin byggist á réttssýni einstaklingsins sem tekur tillit til annarra og hlítir reglunum. Leikmenn ættu alltaf að sýna yfirvegaða framkomu, dæmigerða fyrir kurteisi og íþróttanda, án tillits til hve kappsamir þeir eru. Þetta er andi golfíþróttarinnar.

### Öryggi

Leikmenn ættu að ganga úr skugga um að enginn standi nærri eða þar sem hann gæti orðið fyrir kylfunni, boltanum, steinum, mól, kvistum eða öðru slíku þegar þeir slá högg eða taka æfingasveiflu.

Leikmenn ættu ekki að leika fyrr en leikmennirnir næst á undan eru úr höggfæri.

Leikmenn ættu alltaf að vara vallarstarfsmenn sem eru nálægir eða framundan við þegar þeir hyggjast greiða högg sem gæti orðið starfsmönnum hættulegt.

Leiki leikmaður bolta í átt þar sem hættu er á að boltinn hitti einhvern ætti hann strax að hrópa viðvörðun. Hið hefðbundna aðvörunarorð við slíkar aðstæður er „for“ (með löngu o hljóði).

### Tillitssemi við aðra leikmenn

#### Enga truflun eða ónæði

Leikmenn ættu alltaf að sýna öðrum leikmönnum á vellinum tillitssemi

og ættu ekki að trufla leik þeirra með því að hreyfa sig, tala eða vera með óþarfan hávaða.

Leikmenn ættu að ganga úr skugga um að engin rafeindatæki sem þeir fara með á völlinn trufla aðra leikmenn.

Á teignum ætti leikmaður ekki að tíá bolta sinn fyrr en kemur að honum að leika.

Leikmenn ættu ekki að standa nærri eða beint á bak við boltann, eða beint handan holunnar, þegar leikmaður býr sig undir að leika.

### Á flötinni

Á flötinni ættu leikmenn ekki að standa á púttlínu annars leikmanns, eða varpa skugga á púttlínuna þegar hann greiðir högg.

Leikmenn ættu að vera á eða við flötina uns allir leikmenn í ráshópnum hafa lokið við holuna.

### Skorun

Leikmaður sem er ritari í höggleik ætti, ef þörf krefur, að bera skorið undir viðkomandi leikmann á leið á næsta teig og skrá það.

### Leikhraði

#### Leika á góðum hraða og fylgja næsta ráshóp

Leikmenn ættu að leika á góðum hraða. Nefndin má setja viðmiðunarreglur um leikhraða sem allir leikmenn ættu að hlíta.

Það er skylda ráshópsins að fylgja eftir ráshópnum á undan. Tapi hann heilli holu og teji ráshópin næstan á eftir, ætti hann að bjóða þeim hóp að fara fram úr, án tillits til fjölda leikmanna í hópnum. Þegar ráshópur hefur ekki tapað heilli holu, en það er ljóst að hópurnir á eftir getur leikið hraðar, ætti hann að bjóða hópnum sem leikur hraðar að fara fram úr.

#### Vera tilbúinn að leika

Leikmenn ættu að vera tilbúnir að leika þegar kemur að þeim að gera svo. Við leik á eða nærri flötinni ættu þeir að skilja poka sína og

kerrur eftir þaðan sem fljótfarið er af flötinni og í átt til næsta teigs. Þegar leik um holu er lokið ættu leikmenn þegar í stað að víkja af flötinni.

### Týndur bolti

Telji leikmaður að bolti sinn kunni að vera týndur utan vatnstorfæru eða sé út af, ætti hann til tímasparnaðar að leika *varabolta*.

Leikmenn sem eru að leita að bolta ættu að benda leikmönnum í ráshópnum á eftir þeim að fara fram úr strax og í ljós kemur að boltinn er ekki auðfundinn. Þeir ættu ekki að leita í fimm mínútur áður. Þegar þeir hafa leyft ráshópnum á eftir sér að fara fram úr, ættu þeir ekki að hefja leik að nýju fyrr en hinir síðarnefndu eru komnir fram hjá og úr höggfæri.

### Forgangsréttur á vellinum

Ákveði nefndin ekki annað ákvarðast forgangsréttur á vellinum af leikhraða ráshóps. Sérhver ráshópur sem leikur fulla umferð á rétt á að fara fram úr ráshóp sem leikur styttri umferð. Hugtakið „ráshópur“ nær til staks leikmanns.

### Umgengni á vellinum

#### Glompur

Leikmenn ættu að gæta þess að allar holur eða fótspor eftir þá í glompu, eða önnur þar nærri eftir aðra, séu jöfnuð vandlega áður en þeir yfirgefa glompuna. Sé hrifa innan seilingar frá glompunni ætti að nota hana til þessa.

### Torfusneplar lagðir aftur. Boltaför og skemmdir eftir skó

Leikmenn ættu að gera vandlega við öll kylfuför eftir sig og öll spjöll sem lending bolta hefur valdið á flötinni (hvort sem þau eru eftir leikmanninn sjálfan eða ekki). Þegar allir leikmenn í ráshópi hafa lokið leik um holu ætti að lagfæra spjöll á flötinni eftir golfskó.

### Að fyrirbyggja óparfa skemmdir

Leikmenn ættu að forðast að valda skemmdum á vellinum með því að slá upp torfusnepla þegar þeir taka æfingasveiflur eða með því að slá kylfuhánum í jörðina, hvort sem er í bræði eða af annarri ástæðu.

Leikmenn ættu að gæta þess að skemma ekki flötina þegar þeir leggja frá sér kylfupoka eða flaggstöngina.

Leikmenn og kylfuberar ættu, til þess að forðast að skemma holuna, ekki að standa of nærri henni og ættu að gæta varúðar í meðförum flaggstangarinnar og við að fjarlægja bolta úr holunni. Ekki ætti að nota kylfuhús til að fjarlægja bolta úr holunni.

Leikmenn ættu ekki að styðjast við kylfur sínar á flötinni, sérstaklega þegar boltinn er tekinn úr holunni.

Flaggstöngina ætti að láta á réttan hátt aftur í holuna áður en leikmenn yfirgefa flötina.

Fara ætti stranglega eftir reglum vallarins varðandi umferð golfkerra.

### Lokaorð. Refsingar fyrir brot

Fari leikmenn eftir leiðbeiningunum í þessum kafla gerir það leikinn ánægjulegri fyrir alla.

Ef leikmaður skeytir ítrekað engu um þessar leiðbeiningar við leik umferðar eða um einhvern tíma, öðrum til óþurftar, er mælt með því að nefndin meti hvort beita skuli hann tilhlýðilegum refsiaðgerðum. Slík aðgerð getur t.d. fast í leikbanni á vellinum í ákveðinn tíma eða í ákveðnum fjölda keppna. Slíkt er talið réttlæt看legt í því skyni að gæta hagsmuna alls þorra kylfinga sem vilja leika í samræmi við þessar leiðbeiningar.

Sé um alvarlegt brot á siðareglum að ræða má nefndin beita leikmann frávísun samkvæmt reglu 33-7.



## Kafli II – Skilgreiningar

Skilgreiningunum er raðað í stafrófsröð og í reglum sjálfum eru skilgreind hugtök *skáletruð*.

### Að eiga leik (Honour)

Leikmaðurinn sem fyrstur á að leika af teig er sagður „eiga leik“.

### Að miða boltann (Addressing the Ball)

Leikmaður hefur „*miðað boltann*“ þegar hann hefur lagt kylfuhausinn á jörðina þétt upp við boltann, framan eða aftan við hann, hvort sem leikmaðurinn hefur tekið sér *stöðu* eða ekki.

### Aðkomuvatn (Casual Water)

„*Aðkomuvatn*“ er allt tímabundið samansafnað vatn á *vellinum* sem er ekki í vatnstorfæru og er sjáanlegt áður en eða eftir að leikmaður hefur tekið sér *stöðu*. Snjór og ís, annar en hrim, teljast hvort sem leikmaður vill *aðkomuvatn* eða *lausung*. Tilbúinn ís er *hindrun*. Dögg og hrim eru ekki *aðkomuvatn*.

Bolti er í *aðkomuvatni* þegar hann liggur í eða einhver hluti hans snertir *aðkomuvatnið*.

### Á leið (Through the Green)

„*Á leið*“ er allur *völlurinn*, nema:

- Teigur* og *flöt* þeirrar holu sem leikin er; og
- Allar *torfæru* á *vellinum*.

### Besti bolti (Best-ball)

Sjá „*Form holukeppni*“.

### Bolti dæmdur hreyfður (Ball Deemed to Move)

Sjá „*Hreyfa eða hreyfður*“.

### Bolti í holu (Ball Holed)

Sjá „*Í holu*“.

### Bolti í leik (Ball in Play)

Bolti er „*í leik*“ frá því að leikmaður hefur slegið högg á *teignum*. Hann er *í leik*, þar til hann er kominn *í holu*, nema hann *týnist*, fari *út af* eða sé lyft, eða *skiptibolti* komi í staðinn, hvort sem boltaskiptin eru leyfð eða ekki; *skiptibolti* sem þannig kemur í staðinn verður *bolti í leik*.

Ef staðsetning *bolta í leik* hefur verið merkt, en boltanum ekki lyft, er boltinn enn *í leik*. Ef staðsetning *bolta* hefur verið merkt, honum lyft og hann lagður aftur á sama stað er boltinn *í leik* hvort sem boltamerkið hefur verið fjarlæggt eða ekki.

Sé bolta leikið af stað utan *teigsins* þegar leikmaður hefur leik að holu, eða þegar hann reynir að leiðrétta slík mistök, er boltinn ekki *í leik* og regla 11-4 eða 11-5 gildir. Annars nær „*bolti í leik*“ yfir bolta sem leikið er utan *teigsins* þegar leikmaður velur eða honum ber að leika næsta högg sitt af *teignum*.

**Undantekning í holukeppni:** *Bolti í leik* gildir um bolta sem leikmaður leikur utan *teigsins* þegar hann hefur leik um holu, ef *mótherjinn* áskilur ekki að *höggið* sé afturkallað í samræmi við reglu 11-4a.

### Bolti týndur (Ball lost)

Sjá „*Týndur bolti*“.

### Dómari (Referee)

„*Dómari*“ er sá sem *nefndin* hefur tilnefnt til að skera úr um staðreyndir og framfylgja *reglum*. Hann verður að láta til sín taka sérhvert það brot á *reglu* sem hann verður var við eða honum er skýrt frá.

*Dómari* ætti ekki að gæta *flaggstangar*, standa við *holu* eða *sýna* staðsetningu hennar, lyfta bolta eða merkja legu hans.

**Undantekning í holukeppni:** Ef *dómara* hefur ekki verið falið að fylgja leikmönnum í holukeppni alla keppnina er honum óheimilt að hafa afskipti af leiknum nema í tengslum við reglur 1-3, 6-7 og 33-7.

### Fjórleikur (Four-ball)

Sjá „*Form holukeppni*“ og „*Form höggleiks*“

### Fjórmeningur (Foursome)

Sjá „*Form holukeppni*“ og „*Form höggleiks*“

### Flaggstöng (Flagstick)

„*Flaggstöngin*“ er hreyfanlegur beinn visir, með eða án viðfests flaggdúks eða annars efnis, settur í miðja *holuna* til að sýna staðsetningu hennar. *Flaggstöngin* verður að vera sívöl. Klæðning eða höggdeyfandi efni sem gæti haft óeðlileg áhrif á hreyfingu boltans er bannað.

### Flöt (Putting Green)

„*Flötin*“ er allt aðliggjandi svæði þeirrar holu sem leikið er um sem hefur verið sérstaklega útbúið fyrir flatarhögg, eða ella skilgreint sem slíkt af *nefndinni*. Bolti telst vera á *flötinni* snerti einhver hluti hans *flötina*.

### Form holukeppni (Forms of Match Play)

**Tvímeningur:** Holukeppni, þar sem einn leikmaður leikur gegn öðrum leikmanni.

**Þrímenningur:** Holukeppni, þar sem einn leikmaður leikur gegn tveimur öðrum leikmönnum og hvort *lið* leikur einum bolta.

**Fjórmeningur:** Holukeppni, þar sem tveir leikmenn leika gegn tveimur öðrum leikmönnum og hvort *lið* leikur einum bolta.

**Þrileikur:** Holukeppni, þar sem þrír leika hver gegn öðrum og hver leikmaður leikur sínum eigin bolta. Sérhver leikmaður keppir í tveimur sjálfstæðum keppnum.

**Besti bolti:** Holukeppni, þar sem einn leikmaður leikur gegn betri bolta tveggja annarra leikmanna eða besta bolta þriggja annarra leikmanna.

**Fjórleikur:** Holukeppni, þar sem tveir leikmenn leika betri bolta sínum gegn betri bolta tveggja annarra leikmanna.

### Form höggleiks (Forms of Stroke play)

**Einstaklingskeppni:** Keppni þar sem sérhver *keppandi* leikur sem einstaklingur.

**Fjórmeningur:** Keppni þar sem tveir *keppendur* leika saman einum bolta sem *samherjar*.

**Fjórleikur:** Keppni þar sem tveir *keppendur* leika sem *samherjar*, hvor sínum bolta. Lægra skor *samherjanna* er skor á holunni. Það er vitalaust þótt annar *samherja* ljúki ekki leik um holu.

**Aths.:** Varðandi Bogey, Par eða Stableford keppnir sjá reglu 32-1.

### Framvörður (Forecaddie)

„*Framvörður*“ er sá sem *nefndin* hefur falið að vísa leikmönnum á hvar boltar eru á vellinum á meðan á leik stendur. *Framvörður* er óviðkomandi.

### Fyrirskipuð umferð (Stipulated Round)

Hin „*fyrirskipaða umferð*“ felst í því að leika holar vallarins í rétttri röð, nema *nefndin* leyfi annað. Holufjöldi *fyrirskipaðrar umferðar* er 18, nema *nefndin* leyfi færri. Um framlengingu *fyrirskipaðrar umferðar* í holukeppni, sjá reglu 2-3.

### Glompa (Bunker)

„*Glompa*“ er *torfæra* mótuð í landspildu, oft dæld sem torf hefur verið rist af eða jarðvegur fjarlægður, og sandur eða álíka efni sett í staðinn.

Grasi vaxið svæði á mörkum *glompunnar* eða innan hennar, þar með talinn hlaðinn torfkantur (hvort sem hann er grasi vaxinn eða gróðurlaus) er ekki hluti hennar. Gróðurlaus veggur eða barmur *glompunnar* er hluti hennar. Takmörk *glompu* framlengjast lóðrétt niður, en ekki upp á við.

Bolti er í *glompu* þegar hann liggur í eða einhver hluti hans snertir *glompuna*.

### Grafdyr (Burrowing Animal)

„*Grafdyr*“ er dyr (annað en ormur, skordyr eða slíkt) sem gerir sér holu til að búa í eða til skjóls, svo sem kanína, moldvarpa, múrmeldýr, jarðíkorri eða salamandra.

**Aths.:** Hóla eftir dyr sem ekki er grafdyr, svo sem hund, telst ekki óeðlilegt ástand *vallar* nema hún sé merkt sem *grund í aðgerð* eða úrskurðuð svo.

### Grund í aðgerð (Ground Under Repair)

„*Grund í aðgerð*“ er hver sá hluti *vallarins* sem þannig er merktur að boði *nefndarinnar*, eða er þannig úrskurðaður af tilnefndum fulltrúa hennar. Öll grund og allt gras, runnar, tré og annar gróður innan *grundar í aðgerð* eru hluti hennar. Til *grundar í aðgerð* telst upphlaðið efni sem flytja á burt og hola gerð af *vallarstarfsmanni*, jafnvel þótt ekki sé merkt. Hey og annað efni sem skilið hefur verið eftir á *vellinum*, og ekki er ætlunin að fjarlægja, er ekki *grund í aðgerð* nema það sé svo merkt.

Þegar mörk *grundar í aðgerð* eru afmörkuð með stikum eru stikurnar innan *grundar í aðgerð*, og mörk hennar afmarkast af næstu ytri brún stiknanna við jörð. Séu bæði stikur og línur notaðar til að merkja *grund í aðgerð*, auðkenna stikurnar *grund í aðgerð*, en línurnar skilgreina mörk hennar. Þegar mörk *grundar í aðgerð* eru skilgreind með línu á jörðinni er línan sjálf innan hennar. Mörk *grundar í aðgerð* framlengjast lóðrétt niður en ekki upp á við.

Bolti er í *grund í aðgerð* þegar hann liggur í eða einhver hluti hans

snertir hana.

Stikur sem skilgreina mörk eða auðkenna *grund í aðgerð* eru *hindranir*.

**Aths.:** *Nefndin* má setja staðarreglu sem bannar leik úr *grund í aðgerð*, eða svæði sem þarf umhverfisvernd og skilgreint hefur verið sem *grund í aðgerð*.

### Gæslumaður (Observer)

„*Gæslumaður*“ er aðili sem er skipaður af *nefndinni* til aðstoðar *dómara* við úrskurði um staðreyndir og til að skýra honum frá ef einhver *regla* hefur verið brotin. *Gæslumaður* ætti ekki að gæta *flaggstangar*, standa við *holu* eða sýna staðsetningu hennar, lyfta bolta eða merkja legu hans.

### Hending (Rub of the Green)

„*Hending*“ er það ef eitthvað óviðkomandi stöðvar boltann af slysin eða sveigir hann úr leið (sjá reglu 19-1).

### Hindranir (Obstructions)

„*Hindrun*“ eru allir hlutir, gerðir af mönnum, þar með talið tilbúið yfirborð og kantar vega og stíga, og tilbúinn ís, nema:

- Hlutir sem marka hvað sé *út af*, t.d. veggir, girðingar, stikur og grindverk.
- Sérhver sá hluti óhreyfanlegs manngerðs hlutar sem er *út af*.
- Sérhvert mannvirki sem *nefndin* lýsir hluta *vallarins*.

*Hindrun* er hreyfanleg *hindrun* megi hreyfa hana án óeðlilegrar fyrirhafnar, án þess að tefja leik um of og án þess að valda spjöllum. Að öðrum kosti er hún óhreyfanleg *hindrun*.

**Aths.:** *Nefndin* má setja staðarreglu þar sem hreyfanleg *hindrun* er lýst óhreyfanleg.

## Hliðarvatnstorfæra (Lateral Water Hazard)

„Hliðarvatnstorfæra“ er vatnstorfæra eða sá hluti hennar sem liggur þannig að ekki er unnt, eða nefndin álitur það illfrankvæmanlegt, að láta bolta falla aftan við hana samkvæmt reglu 26-1b. Öll grund eða vatn innan takmarka hliðarvatnstorfæru er hluti hennar.

Þegar mörk hliðarvatnstorfæru eru afmörkuð með stikum eru stikurnar innan hliðarvatnstorfærunnar, og mörk hennar afmarkast af næstu ytri brún stíknanna við jörð. Séu bæði stikur og línur notaðar til að merkja hliðarvatnstorfæru, auðkenna stikurnar *torfærana* en línurnar skilgreina mörk hennar. Þegar mörk hliðarvatnstorfæru eru skilgreind með línu á jörðinni er línan sjálf innan hennar. Mörk hliðarvatnstorfæru framlengjast lóðrétt upp og niður á við.

Bolti er í hliðarvatnstorfæru þegar hann liggur í eða einhver hluti hans snertir hana.

Stikur sem skilgreina mörk eða auðkenna hliðarvatnstorfæru eru *hindranir*.

**Aths. 1:** Sá hluti vatnstorfæru sem leika á sem hliðarvatnstorfæru verður að vera greinilega merktur. Stikur eða línur sem afmarka hliðarvatnstorfæru verða að vera rauðar.

**Aths. 2:** Nefndin má setja staðarreglu sem bannar leik á friðlýstu svæði sem hefur verið skilgreint sem hliðarvatnstorfæra.

**Aths. 3:** Nefndin má skilgreina hliðarvatnstorfæru sem vatnstorfæru.

## Hola (Hole)

„Holan“ verður að vera ¼ þumlungur (108 mm) í þvermál og minnst 4 þumlungar (101,6 mm) á dýpt. Sé *holan* klædd að innan verður að þrýsta hólkinum niður þannig að hann sé minnst 1 þumlungur (25,4 mm) undir yfirborði *flatarinnar*, nema jarðvegurinn leyfi það ekki. Ytra þvermál hólksins má ekki vera meira en ¼ þumlungur (108 mm).

## Hreyfa eða hreyfður (Move or Moved)

Bolti telst „hreyfður“ ef hann færast úr stað og stöðvast á öðrum stað.

## Högg (Stroke)

„Högg“ er hreyfing kylfunnar fram á við, til þess að greiða högg að og hreyfa boltann. Stöðvi leikmaður framsveifluna af sjálfsdáðum áður en kylfuhausinn nær að boltanum telst hann ekki hafa greitt högg.

## Í holu (Holed)

Bolti er „í holu“ þegar hann liggur í kyrrestöðu innan hrings *holunnar* og er allur neðan við *holubarmana*.

## Keppandi (Competitor)

„Keppandi“ er leikmaður í höggleikskeppni. „Meðkeppandi“ er hver sá leikmaður sem leikur með *keppandanum*. Hvorugur er *samherji* hins.

Í höggleiks-fjórmenningi og -fjórleik taka orðin „keppandi“ og „meðkeppandi“ til *samherja* hans þar sem samhengið leyfir slíkt.

## Kylfuberi (Caddie)

„Kylfuberi“ er sá sem aðstoðar leikmann í samræmi við *reglurnar*, en það kann að fela í sér að bera eða annast kylfur leikmannsins í leik.

Sé sami kylfuberi fyrir fleiri en einn leikmann telst hann alltaf kylfuberi þess leikmanna þeirra sem deila kylfubera og á bolta hverju sinni (leikmannsins eða *samherja* hans), og *útbúnaður* sem hann ber telst *útbúnaður* þessa leikmanns, nema kylfuberinn sé að framfylgja fyrirmælum annars leikmanns (eða *samherja* annars leikmanns) sem deilir kylfuberanum. Í því tilfalli telst hann kylfuberi hins síðarnefnda.

## Lausung (Loose Impediments)

„Lausung“ eru hlutir úr náttúrunni, svo sem:

- steinar, laufblöð, kvistar, greinar og því um líkt,
- dýraskítur, og
- ormar, skordýr og slíkt, og hrúgur eða haugar eftir þau, svo fremi að þeir:
- séu ekki fastir eða grónir niður,

- séu ekki jarðfastir, eða
- loði ekki við boltann.

Sandur og laus jarðvegur eru *lausung* á *flötinni*, en ekki annars staðar.

Snjór og náttúrulegur ís, annar en hrím, teljast hvort sem leikmaður vill *aðkomuvatn* eða *lausung*.

Dögg og hrím eru ekki *lausung*.

### Leiklína (Line of Play)

„*Leiklínan*“ er stefnan sem leikmaðurinn ætlar boltanum að fylgja eftir *högg*, auk eðlilegrar fjarlægðar beggja vegna hinnar fyrirhuguðu stefnu. *Leiklínan* framlengist lóðrétt upp frá jörðu, en nær ekki fram yfir *holuna*.

### Lið (Side)

„*Lið*“ er leikmaður, eða tveir eða fleiri leikmenn sem eru *samherjar*. Í holukeppni er hver meðlimur í liði andstæðinganna *mótherji*. Í höggleik eru meðlimir allra liða keppendur og meðlimir ólíkra liða sem leika saman eru *meðkeppendur*.

### Meðkeppandi (Fellow-Competitor)

Sjá „*Keppandi*“.

### Mótherji (Opponent)

„*Mótherji*“ er meðlimur *liðs* sem lið leikmanns leikur gegn í holukeppni.

### Nefndin (Committee)

„*Nefndin*“ er sú nefnd sem sér um keppnina eða, komi málið upp utan keppni, nefndin sem ræður yfir *vellinum*.

### Næsti staður fyrir lausn (Nearest Point of Relief)

„*Næsti staður fyrir lausn*“ er viðmiðunarpunktur þegar tekin er vítalau lausn vegna truflunar frá óhreyfanlegri *hindrun* (regla 24-2), *óeðlilegu ástandi vallar* (regla 25-1) eða *rangri flöt* (regla 25-3).

Það er sá punktur á *vellinum* sem er næstur boltanum þar sem hann

liggur:

- sem er ekki nær *holunni* og
- þaðan sem engin truflun væri, ef boltinn lægi þar, frá þeim kringumstæðum sem lausn er fengin frá fyrir *höggið* sem leikmaðurinn hefði leikið frá upphaflega staðnum væri truflunin ekki til staðar.

**Aths.:** Við að ákvarða *næsta stað fyrir lausn* nákvæmlega ætti leikmaðurinn að nota þá kylfu sem hann hefði notað ef truflunin væri ekki fyrir hendi, þegar hann líkir eftir miðunarstöðu, leikátt og sveiflu fyrir slíkt *högg*.

### Óeðlilegt ástand vallar (Abnormal Ground Conditions)

„*Óeðlilegt ástand vallar*“ er allt *aðkomuvatn*, *grund* í *aðgerð* eða hola, upprót eða renna á *vellinum* eftir *grafdýr*, *skriðdýr* eða fugl.

### Óviðkomandi (Outside Agency)

Í holukeppni er „*óviðkomandi*“ allt sem ekki tilheyrir annaðhvort liði leikmannsins eða *mótherjans*, og er ekki *kylfuberi* annars hvors *liðsins*, bolti sem annað hvort *liðið* hefur leikið á meðan leikið er um *holuna*, eða *útbúnaður* annars hvors *liðsins*.

Í höggleik er *óviðkomandi* allt sem ekki er *lið* keppandans, og er ekki *kylfuberi* *liðsins*, bolti sem *liðið* hefur leikið á meðan leikið er um *holuna*, eða *útbúnaður* þess.

*Óviðkomandi* nær yfir *dómara*, *ritara*, *gæslumann* og *framvörð*. Hvorki vindur né vatn teljast *óviðkomandi*.

### Þúttlína (Line of Putt)

„*Þúttlínan*“ er línan sem leikmaðurinn óskar að bolti hans fylgi eftir *högg* á *flötinni*. Að undanskildum ákvæðum reglu 16-1e er eðlileg fjarlægð beggja vegna hinnar fyrirhuguðu línu hluti *þúttlínunnar*. *Þúttlínan* nær ekki fram yfir *holuna*.

## R&A

„R&A“ merkir R&A Rules Limited.

## Rangur bolti (Wrong Ball)

„Rangur bolti“ er sérhver bolti nema:

- bolti leikmannsins í leik;
- varabolti leikmannsins; eða
- annar bolti, sem leikmaðurinn leikur samkvæmt reglu 3-3 eða reglu 20-7c í höggleik.

Bolti í leik innifelur skiptibolta, hvort sem boltaskiptin eru leyfileg eða ekki. Skiptibolti verður bolti í leik þegar hann hefur verið látinn falla eða lagður (sjá reglu 20-4).

## Ráðlegging (Advice)

„Ráðlegging“ er sérhver leiðbeining eða uppástunga sem gæti haft áhrif á leikmann í leik hans, vali á kylfu eða aðferð við högg.

Upplýsingar um reglurnar, fjarlægðir eða almennar upplýsingar, svo sem um staðsetningu torfærna eða flaggstangar á flöt, eru ekki ráðlegging.

## Regla eða reglur (Rule or Rules)

Hugtakið „regla“ nær yfir:

- Golfreglurnar og túlkun þeirra svo sem fram kemur í ritinu „Decisions on the Rules of Golf“.
- Sérhverja keppnisskilmála sem nefndin hefur sett samkvæmt reglu 33-I og viðauka I;
- Sérhverjar staðarreglur sem nefndin hefur sett samkvæmt reglu 33-8a og viðauka I; og
- Ákvæði um
  - kylfur og boltann í viðaukum II og III og túlkun þeirra í ritinu „A Guide to the Rules on Clubs and Balls“; og
  - tæki og annan útbúnað í viðauka IV.

## Ritari (Marker)

„Ritari“ er sá sem skipaður er af nefndinni til þess að skrá skor keppanda í höggleik. Hann má vera meðkeppandi. Hann er ekki dómari.

## Röng flöt (Wrong Putting Green)

„Röng flöt“ er sérhver flöt önnur en þeirrar holu sem leikin er. Mæli nefndin ekki fyrir um annað nær hugtakið yfir æfingaflöt eða vipplöt á vellinum.

## Samherji (Partner)

„Samherji“ er leikmaður sem er í liði með öðrum leikmanni.

Við leik í þrimmenningi, fjórmennningi, besta bolta eða fjórleik nær orðið „leikmaður“ einnig yfir samherjann eða samherjana, þar sem samhengið leyfir slíkt.

## Skiptibolti (Substituted ball)

„Skiptibolti“ er bolti sem settur er í leik í stað upphaflega boltans, sem var annaðhvort í leik, týndur, út af eða honum lyft, hvort sem boltaskiptin voru leyfileg eða ekki. Skiptibolti verður bolti í leik þegar hann hefur verið látinn falla eða lagður (sjá reglu 20-4).

## Staða (Stance)

Að taka sér „stöðu“ er þegar leikmaður kemur sér í fótstöðu fyrir, og sem undirbúningur þess, að slá högg.

## Teigur (Teeing Ground)

„Teigur“ er svæðið þar sem leikur að hverri holu hefst. Svæðið er rétthyrnt og tveggja kylfulengda djúpt. Framhlið þess og hliðarlínur ákvarðast af ystu brúnum tveggja teigmerkja. Bolti er utan teigs þegar hann er allur utan teigsins.

## Torfæru (Hazards)

„Torfæra“ er sérhver glompa eða vatnstorfæra.

## Tvímennigur (Single)

Sjá „Form holukeppni“ og „Form höggleiks“.

## Týndur bolti (Lost Ball)

Bolti dæmist „týndur“ ef:

- Hann finnst ekki eða leikmaður þekkir hann ekki sem sinn bolta innan fimm mínútna frá því að *lið* leikmannsins, *kylfuberi* hans eða *kylfuberar* liðsins, hófu leit að honum; eða
- Leikmaðurinn hefur greitt *högg* að *varabolta* þaðan sem líklegt er að upphaflegi boltinn sé, eða frá stað nær *holunni* (sjá reglu 27-2b); eða
- Leikmaðurinn hefur sett annan *bolta* í *leik* gegn víti, *höggi* og *fjarlægð* skv. reglu 26-1a, 27-1 eða 28a; eða
- Leikmaðurinn hefur sett annan *bolta* í *leik* vegna þess að það er vitað eða nánast öruggt að boltinn sem ekki hefur fundist hefur verið hreyfður af *óviðkomandi* (sjá reglu 18-1), er í *hindrun* (sjá reglu 24-3), er í *óeðlilegu ástandi vallar* (sjá reglu 25-1c) eða er í *vattstorfæru* (sjá reglu 26-1b eða c); eða
- Leikmaðurinn hefur greitt *högg* að *skiptibolta*.

Tími við að leika *röngum bolta* telst ekki með í fimm mínútunum sem leyfðar eru til leitar að bolta.

## Út af (Out of Bounds)

„Út af“ er handan takmarka *vallarins* eða sérhver hluti hans sem *nefndin* hefur merkt svo.

Þegar *út af* er skilgreint með því að vísa til hæla eða girðingar, eða handan stika eða girðingar, þá er vallarmarkalínan dregin í innri brún næstu stika eða girðingarstaura niðri við jörð, en ekki hallandi stoða þeirra. Séu bæði stikur og línur notaðar til að merkja *út af*, auðkenna stikurnar vallarmörkin en línurnar skilgreina mörk þeirra. Þegar markalínan er dregin með línu á jörðina, þá er línan sjálf út af. Lína vallartakmarka framlengist lóðrétt upp og niður á við.

Bolti er *út af* þegar hann liggur allur utan við takmörk vallarins. Leikmaður má standa *út af* við að leika bolta sem er innan *vallarins*.

Hlutir sem afmarka hvað sé *út af*, svo sem veggir, stikur og grindverk, eru ekki *hindranir* og teljast varanlega fastir. Stikur sem auðkenna vallarmörk eru ekki *hindranir* og teljast varanlega fastar.

**Aths. 1:** Stikur og línur sem skilgreina hvað sé *út af* ættu að vera hvítar.

**Aths. 2:** Ef stikur auðkenna vallarmörk, án þess að skilgreina þau, má *nefndin* setja staðarreglu sem lýsir stikurnar *hindranir*.

## Útbúnaður (Equipment)

„Útbúnaður“ er allt sem leikmaðurinn notar, klæðist eða ber á sér eða allt sem borið er fyrir leikmanninn af *kylfubera* hans, nema:

- bolti sem hann hefur leikið að viðkomandi holu, og
- sérhver smáhlutur, svo sem mynt eða tí, þegar hann er notaður til að merkja legu bolta eða mörk svæðis sem á að láta bolta falla á.

**Aths. 1:** Bolti sem leikið er á meðan leikið er að holu er *útbúnaður* þegar honum hefur verið lyft og hann ekki settur aftur í leik.

**Aths. 2:** Hlutir sem lagðir eru á *völlinn* til að halda honum snyrtilegum, s.s. hrifur, teljast *útbúnaður* þegar haldið er á þeim eða þeir bornir.

**Aths. 3:** Deili tveir eða fleiri leikmenn *útbúnaði* telst *útbúnaðurinn* vera *útbúnaður* aðeins eins þeirra sem deila honum.

Ef sameiginlegur golfbill er hreyfður af einum þeirra leikmanna sem deila honum (eða *samherja* hans eða öðrum *kylfubera* þeirra) telst golfbillinn og allt sem í honum vera *útbúnaður* þess leikmanns. Annars telst billinn og allt sem í honum er *útbúnaður* þess leikmannanna sem deila bílnum sem (eða hvers *samherji*) á boltann sem um ræðir hverju sinni.

Annar *útbúnaður* sem leikmenn deila telst *útbúnaður* þess leikmanns sem síðast notaði hann, klæddist honum, hélt á honum eða bar hann. Hann telst *útbúnaður* þess leikmanns þar til hann er notaður, klæddur, haldið er á honum eða hann fluttur af öðrum leikmanni (eða *samherja* hans eða öðrum hvorum *kylfubera* þeirra).

### Varabolti (Provisional Ball)

„*Varabolti*“ er bolti sem leikið er samkvæmt reglu 27-2 í stað bolta sem kann að vera *týndur* utan *vatnstorfæru*, eða *út af*.

### Vatnstorfæra (Water Hazard)

„*Vatnstorfæra*“ er sjór, stöðuvatn, tjörn, á, ræsi, skurður eða aðrir opnir vatnsfarvegir (hvort sem vatn er í þeim eða ekki), og annað af líku tagi á *vellinum*. Öll grund eða vatn innan takmarka *vatnstorfæru* er hluti *vatnstorfærunnar*.

Þegar mörk *vatnstorfæru* eru afmörkuð með stikum eru stikurnar innan *vatnstorfærunnar* og mörk hennar afmarkast af næstu ytri brún stiknanna við jörð. Séu bæði stikur og línur notaðar til að merkja *vatnstorfæru*, auðkenna stikurnar *torfæruna* en línurnar skilgreina mörk hennar. Þegar mörk *vatnstorfæru* eru skilgreind með línu á jörðinni er línan sjálf innan hennar. Takmörk *vatnstorfæru* framlengjast lóðrétt upp og niður á við.

Bolti er í *vatnstorfæru* þegar hann liggur í henni eða einhver hluti hans snertir hana.

Stikur sem skilgreina mörk eða auðkenna *vatnstorfæru* eru *hindranir*.

**Aths. 1:** Stikur eða línur sem afmarka *vatnstorfæru* verða að vera gular.

**Aths. 2:** *Nefndin* má setja staðarreglu sem bannar leik á friðlýstu svæði sem hefur verið skilgreint sem *vatnstorfæra*.

### Vítahögg (Penalty Stroke)

„*Vítahögg*“ er högg sem bætist við skor leikmanns eða *liðs* samkvæmt vissum reglum. *Vítahögg* hafa ekki áhrif á leikröð í *þrímenningi* eða *fjórmeningi*.

### Völlur (Course)

„*Völlurinn*“ er allt svæðið innan sérhverra þeirra marka sem *nefndin* setur (sjá reglu 33-2).

### Þríleikur (Three-ball)

Sjá „*Form holukeppni*“.

### Þrímenningur (Threesome)

Sjá „*Form holukeppni*“.



## Hluti III – Leikreglurnar

## Leikurinn

## Regla I

## Leikurinn

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

## I-1. Almenn

Gölfleikur er það að leika bolta með kylfu af teignum og í holu með höggi eða samfelldri röð högga, í samræmi við *reglurnar*.

## I-2. Að hafa áhrif á hreyfingu bolta eða breyta áþreifanlegum aðstæðum

Leikmaður má ekki (i) gera neitt í þeim tilgangi að hafa áhrif á hreyfingu *bolta í leik* eða (ii) breyta áþreifanlegum kringumstæðum í þeim tilgangi að hafa áhrif á leik um holu.

## Undantekningar:

- Athöfn sem er sérstaklega leyfð eða sérstaklega bönnuð af annarri *reglu* fellur undir þá *reglu*, en ekki reglu I-2.
- Athöfn sem er framkvæmd í þeim eina tilgangi að halda *vellinum* snyrtilegum er ekki brot á reglu I-2.

## \*VÍTI FYRIR BROT Á REGLU I-2:

[Holukeppni](#) – Holutap. [Höggleikur](#) – Tvö högg.

\*Ef brot á reglu I-2 er alvarlegt, getur *nefndin* látið það varða frávísun.

**Aths. I:** Leikmaður telst hafa framið alvarlegt brot á reglu I-2 telji *nefndin* að athöfnin sem braut í bága við regluna hafi orðið honum eða

öðrum leikmanni til verulegs ávinnings, eða orðið öðrum leikmanni, sem ekki er *samherji* hans, verulega í óhag.

**Aths. 2:** Leikmaður sem gerist brotlegur við reglu I-2 í höggleik í tengslum við hreyfingu hans eigin bolta verður (ef ekki er um alvarlegt brot að ræða sem leiðir til frávísunar) að leika boltanum þaðan sem hann var stöðvaður, eða, hafi boltinn verið sveigður úr leið, þar sem hann stöðvaðist. Ef *meðkeppandi* eða *óviðkomandi* hefur af yfirlögðu ráði haft áhrif á hreyfingu bolta leikmanns á regla I-4 við um leikmanninn (sjá aths. við reglu I9-1).

## I-3. Samkomulag um að sniðganga reglur

Leikmenn mega ekki koma sér saman um að sniðganga neina *reglu* eða sleppa vítum sem aðilar hafa bakað sér.

## VÍTI FYRIR BROT Á REGLU I-3:

[Holukeppni](#) – Frávísun beggja *liða*.

[Höggleikur](#) – Frávísun *keppenda* sem hlut eiga að máli.

(Samkomulag um að leika í rangri röð í höggleik - sjá reglu I0-2c)

## I-4. Atriði sem ekki eru í reglum

Ef ekkert er tekið fram í *reglum* um eitthvert atriði sem ágreiningur er um ætti að dæma það samkvæmt eðli máls.

## Regla 2

## Holukeppni

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

## 2-1. Almenn

Holukeppni felst í því að *lið* keppir við annað *lið* fyrirskipaða umferð nema *nefndin* ákveði annað.

Í holukeppni er keppt um holur.

Ef annað er ekki tekið fram í *reglum* vinnur það *lið* holuna sem

lék bolta sínum í holu í færri *höggum*. Í forgjafarkeppni vinnur lægra nettóskor holuna.

Staðan í keppninni er látin í ljós með hugtökunum: svo og svo margar „holur upp“ eða „allt jafnt“ og svo og svo margar „eftir“.

*Lið* er „í dvala“ („dormie“), þegar það er jafn margar holur upp og það á eftir að leika.

## 2-2. Jöfn hola

Hola er jöfn, ef bæði *lið* ljúka leik um hana með sama *höggafjölda*.

Þegar leikmaður hefur leikið í holu og *mótherji* hans á eitt *högg* eftir til að jafna, og leikmaðurinn bakar sér síðan víti, telst holan jöfn.

## 2-3. Sigurvegari í holukeppni

Holukeppni er unnin þegar *lið* á fleiri holur unnar, umfram hitt *liðið*, en eru eftir óleiknar.

Verði jafntefli má *nefndin*, til að úrslit fáiast, framlengja *fyrirskipaða umferð* um þann holufjölda sem þarf til þess að knýja fram úrslit.

## 2-4. Gefin keppni, hola eða næsta högg

Leikmaður má gefa keppni hvenær sem er áður en keppnin hefst eða henni lýkur.

Leikmaður má gefa holu hvenær sem er áður en leikur hefst um holuna eða honum lýkur.

Leikmaður má gefa að *mótherjinn* hafi leikið í holu í næsta *höggi* hvenær sem er, að því tilskildi að bolti *mótherjans* sé í kyrrstöðu. *Mótherjinn* telst hafa leikið í holu í næsta *höggi* og hvort *liðið* sem er má fjarlægja boltann.

Ekki má hafna slíkri eftirgjöf né draga til baka.

(Bolti yfir holubrún – sjá reglu 16-2)

## 2-5. Vafi um aðferð. Ágreiningur og kröfur

Ef ágreiningur eða vafi kemur upp á milli leikmanna í holukeppni má leikmaður setja fram kröfu. Sé enginn réttbær fulltrúi *nefndarinnar* tiltækur innan hæfilegs tíma verða leikmennirnir að halda áfram leik án tafar. *Nefndin* má aðeins taka kröfu fyrir hafi hún verið lögð fram

tímanlega og ef leikmaðurinn sem kröfuna gerir hefur tilkynnt *mótherja* sínum á þeim tíma (i) að hann leggi fram kröfu eða æski úrskurðar og (ii) staðreyndir málsins sem krafan eða úrskurðurinn eigi að byggja á.

Krafa telst hafa verið lögð tímanlega fram ef leikmaðurinn, eftir að hafa fengið vitneskju um þær kringumstæður sem krafan byggir á, leggur kröfuna fram (i) áður en nokkur leikmaður í keppninni leikur af næsta *teig*, eða (ii) ef um er að ræða síðustu holu í keppninni, áður en allir leikmenn í keppninni yfirgefa *flötina*, eða (iii) þegar kringumstæðurnar verða ljósar eftir að allir leikmenn hafa yfirgefið *flöt* síðustu holunnar, áður en úrslit hafa verið formlega tilkynnt.

Kröfu sem tengist fyrri holum í keppninni má *nefndin* því aðeins taka til greina að hún byggi á staðreyndum áður ókunnum leikmanni þeim sem kröfuna gerir, og honum hafi verið gefnar rangar upplýsingar (reglur 6-2a eða 9) af *mótherja*. Slika kröfu verður að leggja fram tímanlega.

Eftir að úrslit keppinnar hafa verið formlega tilkynnt má *nefndin* ekki taka fyrir kröfu nema hún sé viss um að (i) krafan byggi á staðreyndum ókunnum leikmanni þeim sem kröfuna gerir þegar úrslit voru formlega tilkynnt, (ii) að leikmanninum sem gerir kröfuna hafi verið gefnar rangar upplýsingar af *mótherja* sínum og (iii) að *mótherjinn* vissi að hann væri að gefa rangar upplýsingar. Engin tímamörk eru á afgreiðslu slíkrar kröfu.

**Aths. 1:** Leikmaður má horfa fram hjá *reglubrotum mótherja* síns svo fremi að *lið* komi sér ekki saman um að sniðganga *reglu* (regla 1-3).

**Aths. 2:** Í holukeppni má leikmaður sem er í vafa um rétt sinn eða réttar aðferðir ekki ljúka leik um holu með tveimur boltum.

## 2-6. Almennt víti

Víti fyrir brot á *reglu* í holukeppni er holutap, nema annað sé tekið fram.

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 3-1. Almenn. Sigurvegari

Keppni í höggleik felst í að *keppendur* ljúka hverri holu *fyrirskipaðrar umferðar* eða umferða og skila skorkorti, fyrir hverja umferð, sem á er skráð brúttóskor á hverri holu. Sérhver *keppandi* keppir við alla aðra *keppendur* í keppninni.

Sá *keppandi* sem leikur hina *fyrirskipuðu umferð* eða umferðir í fæstum höggum er sigurvegari.

Í forgjafarkeppni er *keppandinn* með lægsta nettóskor í hinni *fyrirskipuðu umferð* eða umferðum sigurvegari.

#### 3-2. Ekki lokið leik um holu

Ljúki *keppandi* ekki leik um holu og leiðrétti ekki þau mistök áður en hann slær högg á næsta teig eða, sé um síðustu holu umferðar að ræða, áður en hann yfirgefur *flötina*, *sætir hann frávisun*.

#### 3-3. Vafi um hvað gera skal

##### a. Aðferð fyrir keppanda

Ef *keppandi* í höggleik er í vafa um rétt sinn eða hvað honum beri að gera á meðan leikið er að holu, má hann vitalaust ljúka holunni með tveimur boltum. Til að fara eftir þessari reglu verður hann að ákveða að leika tveimur boltum eftir að hin óvissa staða kemur upp og áður en hann hann aðhefst neitt annað (svo sem að greiða högg að upphaflega boltanum).

*Keppandinn* ætti að tilkynna *ritara* sínum eða *meðkeppanda*:

- Að hann ætli að leika tveimur boltum; og
- Hvorn boltann hann vilji láta gilda ef reglurnar leyfa.

*Keppandinn* verður að tilkynna *nefndinni* málsatvik áður en hann skilar skorkorti sínu. Geri hann það ekki *sætir hann frávisun*.

Aðhafist *keppandinn* eitthvað fleira áður en hann ákveður að leika tveimur boltum telst hann ekki fylgja reglu 3-3 og skorið með upphaflega boltanum gildir. *Keppandinn* *sætir* ekki víti fyrir að hafa leikið öðrum bolta.

#### b. Ákvörðun nefndarinnar um skor á holu

Þegar *keppandinn* hefur fylgt þessari reglu mun *nefndin* ákvarða skor hans þannig:

- Ef *keppandinn* hefur tilkynnt hvor boltinn hann vilji að gildi áður en hann aðhefst neitt annað gildir skorið með þeim bolta ef *reglurnar* leyfa þá aðferð sem var beitt með þeim bolta. Ef *reglurnar* leyfa ekki þá aðferð sem var beitt með boltanum sem var valinn gildir skorið með hinum boltanum, að því gefnu að *reglurnar* leyfi aðferðina með þeim bolta.
- Ef *keppandanum* hefur láðst að tilkynna áður en hann aðhefst nokkuð annað hvor boltinn hann vilji að gildi gildir skorið með upphaflega boltanum, að því gefnu að *reglurnar* leyfi aðferðina sem var beitt með þeim bolta. Annars gildir skorið með hinum boltanum að því gefnu að *reglurnar* leyfi aðferðina sem var beitt með þeim bolta.
- Ef *reglurnar* leyfa aðferðirnar með hvorugum boltanum gildir skorið með upphaflega boltanum nema *keppandinn* hafi framið alvarlegt brot við að leika af röngum stað með þeim bolta. Ef *keppandinn* fremur alvarlegt brot við leik annars boltans gildir skorið með hinum boltanum þrátt fyrir að *reglurnar* leyfi ekki aðferðina með þeim bolta. Ef *keppandinn* fremur alvarlegt brot með báðum boltum *hlýtur hann frávisun*.

**Aths. 1:** Að „*reglurnar* leyfi aðferðina með bolta“ þýðir að eftir að reglu 3-3 er beitt er annaðhvort: (a) upphaflega boltanum leikið frá staðnum þar sem hann hafði stöðvast eftir högg og leikur er heimilaður frá þeim stað, eða (b) *reglurnar* leyfa aðferðina sem farið er eftir og boltinn settur í leik á réttan hátt og á réttum stað í

samræmi við *reglurnar*.

**Aths. 2:** Ef skorið með upphaflega boltanum á að gilda en upphaflegi boltinn er ekki einn þeirra sem var leikið telst fyrsti boltinn sem var settur í leik vera upphaflegi boltinn.

**Aths. 3:** Eftir að þessari reglu hefur verið beitt er *höggum* með þeim bolta sem ekki á að gilda vikið til hliðar ásamt *vítahöggum* sem áunnin eru eingöngu við leik þess bolta. Annar bolti samkvæmt reglu 3-3 er ekki *varabolti* samkvæmt reglu 27-2.

(Bolta leikið af röngum stað - sjá reglu 20-7c).

### 3-4. Neitað að fara eftir reglu

Ef *keppandi* neitar að fara eftir *reglu* sem hefur áhrif á rétt annars *keppanda*, *sætir hann frávisun*.

### 3-5. Almennt víti

Víti fyrir brot á *reglu* í höggleik er tvö högg, nema annað sé tekið fram.

## Kylfur og boltinn

### Regla 4

### Kylfur

Sjá viðauka II varðandi nákvæmar skilgreiningar og túlkunar um samræmi kylfa samkvæmt reglu 4 og aðferðir við ráðgjöf og skoðun á kylfum.

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 4-1. Form og gerð kylfa

#### a. Almennt

Kylfur leikmanns verða að vera í samræmi við þessa reglu, ásamt fyrirsmælum, ákvæðum og túlkunum í viðauka II.

**Aths.:** *Nefndin* má áskilja í keppniskilmálum (regla 33-1) að sérhvert teigtré (driver) sem leikmaðurinn er með hafi kylfuhaus, auðkenndum af gerð og fláa, sem tilgreindur er í gildandi lista R&A yfir samþykka kylfuhausa teigtrjáa („List of Conforming Driver Heads”).

### b. Slit og breyting

Kylfa sem er í samræmi við *reglurnar* þegar hún er ný telst samræmast ákvæðunum þrátt fyrir slit af eðlilegri notkun. Sérhver kylfuhluti sem breytt hefur verið viljandi skoðast sem nýr og verður eftir breytinguna að vera í samræmi við *reglurnar*.

### 4-2. Eiginleikum breytt og utanaðkomandi efni

#### a. Eiginleikum breytt

Eiginleikum kylfu má ekki breyta viljandi, með stillingu eða á neinn annan hátt, á meðan á leik *fyrirskipaðrar umferðar* stendur.

#### b. Utanaðkomandi efni

Utanaðkomandi efni má ekki bera á höggflöt kylfu til þess að hafa áhrif á hreyfingu boltans.

**\*VÍTI FYRIR AÐ VERA MEÐ KYLFU EDA KYLFUR Í TRÁSSI VIÐ REGLU 4-1 eða 4-2, EN ÁN ÞESS AÐ GREIÐA HÖGG MEÐ ÞEIM:**  
**Holukeppni** – Við lok leiks um holu, þar sem brot hefur komið í ljós, er leikstaðan leiðrétt með því að draga frá eina holu fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað; hámarksvíti í hverri umferð – tvær holur.  
**Höggleikur** – Á hverri holu þar sem brot var framið er bætt við tveimur höggum; hámarksvíti í hverri umferð – fjögur högg (tvö högg á holu á fyrstu tveimur holunum þar sem brotið átti sér stað).  
**Holukeppni eða höggleikur** – Ef brot uppgötvast á milli leiks um tvær holur telst það hafa uppgötvast við leik næstu holu og vítinu er beitt samkvæmt því.  
**Bogey og Par keppni** – sjá aths. I við reglu 32-1a.  
**Stableford-keppni** – sjá aths. I við reglu 32-1b.

**\*Sérhverja kylfu eða kylfur sem leikmaður er með í trássi við reglu**

4-1 eða 4-2 verður hann að lýsa úr leik við *mótherja* sinn í holukeppni, *ritara* eða *meðkeppanda* í höggleik, strax og í ljós kemur að brot hafi verið framið. Geri leikmaðurinn það ekki sætir hann frávísun.

#### VÍTI FYRIR AÐ GREIÐA HÖGG MEÐ KYLFU Í TRÁSSI VIÐ REGLU

4-1 eða 4-2:

Frávísun.

### 4-3. Skemmdar kylfur: Viðgerð og endurnýjun

#### a. Skemmd við eðlilegan leik

Skemmist kylfa leikmanns við eðlilegan leik á meðan leikin er *fyrirskipuð umferð* má hann:

- (i) nota kylfuna þannig skemmda það sem eftir er hinnar *fyrirskipuðu umferðar*; eða
- (ii) án þess að tefja leik um of, gera við hana eða láta gera við hana; eða
- (iii) sem valkost til viðbótar eingöngu ef kylfan er ónothæf til leiks, skipta á skemmdu kylfunni og einhverri annarri kylfu. Kylfuskriptni mega ekki tefja leik um of (regla 6-7), og mega ekki felast í því að fá lánaða kylfu sem einhver annar, sem er við leik á *vellinum*, hefur valið sér til notkunar eða í því að setja saman kylfuhluta sem bornir eru af leikmanninum eða fyrir hann í *fyrirskipaðri umferð*.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 4-3a:

Sjá vítaákvæði fyrir reglu 4-4a eða b, og reglu 4-4c.

**Aths.:** Kylfa er ónothæf til leiks sé hún verulega skemmd, t.d. að skaftið er dælað, verulega bogið eða sundur brotið; eða að kylfuhausinn verður laus, losnar frá eða aflagast verulega; eða að gripið verður laust. Kylfa er ekki óhæf til leiks aðeins vegna þess að halli hennar eða flái er breyttur, eða kylfuhausinn rispaður.

#### b. Skemmd við annað en eðlilegan leik

Ef kylfa leikmanns skemmist á meðan á leik *fyrirskipaðrar umferðar* stendur, við annað en eðlilegan leik, þannig að hún verður óleyfileg

eða leikeiginleikar hennar breytast má ekki nota þá kylfu eða endurnýja hana það sem eftir er umferðarinnar.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 4-3b:

Frávísun.

#### c. Skemmd áður en umferð hefst

Leikmaður má nota kylfu sem skemmst hefur áður en umferð hefst að því tilskildu að kylfan, þannig skemmd, sé í samræmi við *reglurnar*. Gera má við skemmdir sem urðu á kylfu fyrir umferðina á meðan umferðin er leikin að því tilskildu að leikeiginleikum sé ekki breytt og að leikur tefjist ekki um of.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 4-3c:

Sjá vítaákvæði fyrir reglu 4-1 eða 4-2.

(Óhæfileg tóf – sjá reglu 6-7)

### 4-4. Hámark fjórtán kylfur

#### a. Val á kylfum og kylfum bætt við

Leikmaður má ekki byrja *fyrirskipaða umferð* með fleiri en fjórtán kylfur. Hann er bundinn við þetta kylfival þá umferð, nema að hann hafi byrjað með færri en fjórtán kylfur, en þá má hann bæta við hvaða fjölda sem er að því tilskildu að samtals verði þær ekki fleiri en fjórtán. Að bæta við kylfu eða kylfum má ekki valda óhæfilegri tóf (regla 6-7) og leikmaðurinn má ekki bæta við sig eða fá lánaða neina þá kylfu sem einhver annar sem er að leika á vellinum hefur valið sér til leiks, eða setja saman kylfuhluta sem bornir eru af leikmanninum eða fyrir hann í *fyrirskipaðri umferð*.

#### b. Samherjar mega deila kylfum

*Samherjar* mega deila kylfum enda sé samanlagður fjöldi kylfanna sem *samherjarnir* nota ekki meiri en fjórtán.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 4-4a eða b, ÁN TILLITS TIL FJÖLDA AUKAKYLFA:

Holukeppni – Við lok leiks um holu, þar sem brot hefur komið í ljós,

er leikstaðan leiðrétt með því að draga frá eina holu fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað; hámarksvíti í hverri umferð – tvær holur. Höggleikur - Tvö högg fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað; hámarksvíti í hverri umferð – fjögur högg (tvö högg á holu á fyrstu tveimur holunum þar sem brotið átti sér stað).

Holukeppni eða höggleikur – Ef brot uppgötvast á milli leiks um tvær holur telst það hafa uppgötvast á holunni sem síðast var leikin og víti fyrir brot á reglu 4-4a eða b á ekki við um næstu holu.

Bogey og Par keppnir – Sjá aths. I við reglu 32-1a.

Stableford-keppnir – Sjá aths. I við reglu 32-1b.

### c. Aukakylfa lýst úr leik

Sérhverja kylfu eða kylfur sem leikmaður er með eða notar í trássi við reglu 4-3a(iii) eða reglu 4-4 verður hann að lýsa úr leik við *mótherja* sinn í holukeppni, eða *ritara* eða *meðkeppanda* í höggleik, strax og í ljós kemur að brot hafi verið framið. Leikmaðurinn má ekki nota kylfuna eða kylfurnar það sem eftir er hinnar *fyrirskipuðu umferðar*.

### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 4-4c:

Frávísun.

## Regla 5

## Boltinn

Sjá viðauka III varðandi nákvæmar skilgreiningar og túlkningar um samræmi kylfa samkvæmt reglu 5 og aðferðir við ráðgjöf og skoðun á boltum.

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 5-1. Almenn

Boltinn sem leikmaður notar verður að fullnægja kröfunum sem skilgreindar eru í viðauka III.

**Aths.:** *Nefndin* má áskilja í keppnisskilmálum (regla 33-1) að boltann sem leikmaður notar sé að finna í gildandi skrá R&A yfir viðurkennda golfbolta.

### 5-2. Utanaðkomandi efni

Utanaðkomandi efni má ekki bera á boltann sem leikmaður leikur, til þess að breyta leikeiginleikum hans.

### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 5-1 eða 5-2:

Frávísun.

### 5-3. Bolti óleikhæfur

Bolti er óleikhæfur sé hann sýnilega skorinn, sprunginn eða aflagaður. Bolti er ekki óleikhæfur vegna þess eins að leðja eða annað efni loðir við hann, að hann er rispaður eða slitinn, eða málning skemmd eða upplituð.

Hafi leikmaður ástæðu til að ætla að bolti hans hafi orðið óleikhæfur á meðan leikið var um holuna sem leikin er, má hann lyfta boltanum vítalasta til að ganga úr skugga um hvort hann er óleikhæfur.

Leikmaðurinn verður, áður en hann lyftir boltanum, að tilkynna

fyrirætlun sína *mótherja* sínum í holukeppni, *ritara* eða *meðkeppanda* í höggleik, og merkja legu boltans. Hann má síðan lyfta boltanum og skoða, að því tilskildu að hann gefi *mótherja* sínum, *ritara* eða *meðkeppanda*, tækifæri til að skoða boltann og fylgjast með þegar honum er lyft og hann lagður aftur. Boltann má ekki hreinsa þegar honum er lyft samkvæmt reglu 5-3.

Beiti leikmaðurinn ekki þessari aðferð í einu og öllu, eða ef hann lyftir bolta sínum án þess að hafa ástæðu til að ætla að hann hafi orðið óleikhæfur við leik um holuna sem leikin er, **hlýtur hann eitt vítahögg**.

Sé niðurstaðan sú að boltinn hafi orðið óleikhæfur á meðan leikið var um holuna, má leikmaðurinn setja *skiptibolta* í staðinn og leggja þar sem fyrri boltinn lá. Annars verður að leggja upphaflega boltann aftur á sinn stað. Setji leikmaður *skiptibolta* í staðinn þegar það er ekki leyft og greiðir högg að *skiptiboltanum* sem ranglega kom í staðinn **hlýtur hann almennt víti fyrir brot á reglu 5-3**, en ekki víti til viðbótar samkvæmt þessari reglu eða reglu 15-2.

Sundrist bolti við högg er höggið afturkallað og leikmaðurinn verður að leika bolta, vítalaut, svo nærri sem unnt er þaðan sem upphaflega boltanum var leikið (sjá reglu 20-5).

#### \*VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 5-3:

**Holukeppni** – Holutap. **Höggleikur** – Tvö högg.

\* Bakí leikmaður sér almennt víti fyrir brot á reglu 5-3 er ekki víti til viðbótar samkvæmt þessari reglu.

**Aths. 1:** Vilji *mótherji*, *ritari* eða *meðkeppandi* véfengja kröfu um óleikhæfni verður hann að gera það áður en leikmaðurinn leikur öðrum bolta.

**Aths. 2:** Ef upphaflegri legu bolta sem á að leggja eða leggja aftur hefur verið breytt, sjá reglu 20-3b.

(Hreinsun bolta sem lyft er af flöt eða samkvæmt einhverri annarri reglu - sjá reglu 21)

## Skyldur leikmannsins

### Regla 6

### Leikmaðurinn

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 6-1. Reglur

Leikmaðurinn og *kylfuberi* hans eru ábyrgir fyrir að þekkja *reglurnar*. Á meðan *fyrirskipuð umferð* er leikin hlýtur leikmaðurinn viðeigandi víti fyrir sérhvert *reglubrot kylfubera* síns.

#### 6-2. Forgjöf

##### a. Holukeppni

Áður en leikur hefst í holukeppni með forgjöf ættu leikmennirnir að kynna sér forgjöf hvers annars. Hefji leikmaður keppni og hafi gefið upp hærrí forgjöf en hann á rétt á, og mismunurinn hefur áhrif á hve mörg högg skuli gefa eða þiggja, **sætir hann frávisun**; annars gildir sú forgjöf sem leikmaðurinn gaf upp.

##### b. Höggleikur

Í sérhverri umferð höggleiks með forgjöf verður *keppandinn* að ganga úr skugga um að forgjöf hans sé skráð á skorkort hans áður en því er skilað til *nefndarinnar*. Sé engin forgjöf skráð á skorkortið áður en því er skilað (regla 6-6b), eða ef skráð forgjöf er hærrí en hann á rétt á og það hefur áhrif á gefinn höggafjölda, **sætir hann frávisun** frá forgjafarkeppninni; að öðrum kosti gildir skorið.

**Aths.:** Það er á ábyrgð leikmannsins að vita á hvaða holum forgjafarhögg skulu gefin eða þegin.

### 6-3. Rástími og ráshópar

#### a. Rástími

Leikmaður verður að hefja leik á þeim tíma sem *nefndin* ákveður.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 6-3a:

Mæti leikmaðurinn á rásstað sinn, tilbúinn til leiks, innan fimm mínútna eftir rástíma sinn er vítið fyrir að hefja ekki leik á réttum tíma tap fyrstu holu í holukeppni, eða tvö högg á fyrstu holu í höggleik. Annars varðar brot á þessari reglu frávisun.

Bogey og Par keppnir – Sjá aths. 2 við reglu 32-1a.

Stableford-keppnir – Sjá aths. 2 við reglu 32-1b.

**Undantekning:** Telji *nefndin* að mjög sérstakar kringumstæður hafi varnað leikmanninum því að mæta á réttum tíma er það vítalaut.

#### b. Ráshópar

Í höggleik verður *keppandinn* að vera alla umferðina í þeim ráshóp sem *nefndin* setti hann í, nema *nefndin* leyfi eða staðfesti breytingu.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 6-3b:

Frávisun.

(Besti bolti og fjórbolti – sjá reglur 30-3a og 31-2)

### 6-4. Kyfuberi

Leikmaðurinn má njóta aðstoðar *kyfubera*, en hann má aðeins hafa einu *kyfubera* í einu.

#### \*VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 6-4:

Holukeppni – Við lok leiks um holu, þar sem brot hefur komið í ljós er leikstaðan leiðrétt með því að draga frá eina holu fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað; hámarksvíti í hverri umferð – Tvær holur.

Höggleikur – Tvö högg fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað; hámarksvíti í hverri umferð – Fjögur högg (tvö högg á holu á fyrstu tveimur holunum þar sem eitthvert brot átti sér stað).

Holukeppni eða höggleikur – Ef brot uppgötvast á milli leiks um tvær holur telst það hafa uppgötvast við leik á næstu holu og vítinu er beitt samkvæmt því.

Bogey og Par keppnir – Sjá aths. 1 við reglu 32-1a.

Stableford-keppnir – Sjá aths. 1 við reglu 32-1b.

\*Kylfingur sem hefur fleiri en einn *kyfubera* í trássi við þessa reglu verður, strax og í ljós kemur að brot hafi verið framið, að tryggja að hann hafi ekki fleiri en einn *kyfubera* í einu það sem eftir er hinnar *fyrirskipuðu umferðar*. Að öðrum kosti sætir leikmaðurinn frávisun.

**Aths.:** *Nefndin* má, í keppnisskilmálum (regla 33-1), banna notkun *kyfubera* eða takmarka val leikmanns á *kyfubera*.

### 6-5. Bolti

Leikmaðurinn er ábyrgur fyrir að leika réttum bolta. Sérhver leikmaður ætti að auðkenna bolta sinn.

### 6-6. Skor í höggleik

#### a. Skráning á skori

Eftir hverja holu ætti *ritarinn* að bera skorið undir *keppandann* og skrá það. Að lokinni umferðinni verður *ritarinn* að undirrita skorkortið og afhenda *keppandanum* það. Hafi fleiri en einn *ritari* skráð skor verður hver þeirra að undirrita þann hluta sem hann ber ábyrgð á.

#### b. Undirritun skorkorts og því skilað

Að lokinni umferð ætti *keppandinn* að fara yfir skor sitt á hverri holu og gera út um vafaatriði með *nefndinni*. Hann verður að ganga úr skugga um að *ritarinn* eða *ritararnir* hafi undirritað skorkortið, undirrita það sjálfur og afhenda *nefndinni* það, eins fljótt og unnt er.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 6-6b:

Frávisun.



### c. Breyting á skorkorti

Enga breytingu má gera á skorkorti eftir að *keppandinn* hefur afhent *nefndinni* það.

### d. Rangt skor á holu

*Keppandinn* ber ábyrgð á að rétt skor sé skráð á skorkort hans fyrir hverja holu. Ef hann afhendir skorkort þar sem lægra skor er skráð á einhverri holu en rétt er **sætir hann frávisun**. Ef hann afhendir skorkort þar sem hærra skor er skráð á einhverri holu en rétt er gildir það.

**Undantekning:** Ef *keppandi* skilar lægra skori fyrir einhverja holu en rétt er vegna þess að hann telur ekki með eitt eða fleiri *víthögg* sem hann vissi ekki, áður en hann skilaði skorkortinu, að hann hafði bakað sér hlýtur hann ekki frávisun. Undir slíkum kringumstæðum **hlýtur *keppandinn* víti samkvæmt viðeigandi reglu og tvö víthögg til viðbótar fyrir hverja holu þar sem *keppandinn* braut reglu 6-6d**. Þessi undantekning á ekki við þegar viðeigandi víti er frávisun frá keppninni

**Aths. 1:** *Nefndin* er ábyrg fyrir samlagningu á skori og að beita þeirri forgjöf sem skráð er á skorkortið – sjá reglu 33-5.

**Aths. 2:** Í *fjórleiks*-höggleik – sjá einnig reglur 31-3 og 31-7a.

### 6-7. Óhæfileg töf. Slór við leik

Leikmaðurinn verður að leika án óhæfilegrar tafar og samkvæmt sérhverjum þeim viðmiðunarreglum um leikhraða sem *nefndin* kann að setja. Eftir að leik er lokið um holu og þar til leikið er af næsta teig má leikmaður ekki valda óhæfilegri töf á leik.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 6-7:

**Holukeppni** – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.  
**Bogey og Par keppnir** – Sjá aths. 2 við reglu 32-1a.  
**Stableford keppnir** – Sjá aths. 2 við reglu 32-1b.  
 Fyrir seinna brot – Frávisun.

**Aths. 1:** Ef leikmaður tefur leik eftir að lokið er leik um holu og þar til byrjað er á næstu, tefur hann leik á næstu holu og, að undanskildum Bogey, Par og Stableford keppnum (sjá reglu 32), er vítinu beitt þar.

**Aths. 2:** *Nefndin* má, til þess að fyrirbyggja slór við leik, setja í keppnisskilmálum (regla 33-1) viðmiðunarreglur um leikhraða, með hámarkstíma leyfðum til að ljúka *fyrirskipaðri umferð*, holu eða höggi.

Í holukeppni má *nefndin* breyta, í slíkum skilmála, víti fyrir að brjóta þessa reglu þannig:

Fyrsta brot – Holutap.

Annað brot – Holutap.

Seinna brot – Frávisun.

Í höggleik má *nefndin* breyta, í slíkum skilmála, víti fyrir að brjóta þessa reglu þannig:

Fyrsta brot – Eitt högg.

Annað brot – Tvö högg.

Seinna brot – Frávisun.

### 6-8. Leik hætt. Leikur hafinn aftur

#### a. Hvenær leyft

Leikmaður má ekki hætta leik nema:

- (i) *nefndin* hafi stöðvað leikinn;
- (ii) hann telji að um hættu sé að ræða vegna eldinga;
- (iii) hann biði úrskurðar *nefndarinnar* vegna ágreinings eða vafa (sjá reglur 2-5 og 34-3); eða
- (iv) af einhverri annarri gildri ástæðu, svo sem vegna skyndilegra veikinda.

Vont veður er ekki, sem slíkt, gild ástæða fyrir að hætta leik.

Ef leikmaður hættir leik án sérstaks leyfis *nefndarinnar* verður hann að skýra henni frá því eins fljótt og hægt er. Geri hann það, og *nefndin* metur ástæður hans gildar, er ekki um víti að ræða. Annars **sætir leikmaðurinn frávisun**.

**Undantekning í holukeppni:** Leikmenn í holukeppni sem koma sér

saman um að hætta leik sæta ekki frávísun, nema þeir tefji með því keppnina.

**Aths.:** Að víkja af leikvelli er í sjálfu sér ekki að hætta leik.

### b. Aðferð þegar nefndin frestar leik

Þegar *nefndin* frestar leik og leikmennirnir í holukeppni eða ráshóp hafa lokið við holu, en ekki hafið hann á næstu, skulu þeir ekki hefja leik aftur fyrr en *nefndin* ákveður svo. Hafi þeir hafið leik um holu mega þeir hætta leik strax eða halda áfram leik um holuna, geri þeir það án tafar. Velji þeir að halda áfram leik um holuna mega þeir hætta áður en lokið er leik um hana. Í öllum tilfellum verður að hætta leik þegar lokið er við holuna.

Leikmennirnir verða að hefja leik aftur þegar *nefndin* hefur mælt svo fyrir að leikur skuli hefjast á ný.

### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 6-8b:

#### Frávísun.

**Aths.:** *Nefndin* má áskilja í keppnisáskilmálum (regla 33-1) að þegar hugsanleg hætta steðjar að verði að hætta leik strax og *nefndin* lætur fresta leik. Hætti leikmaður ekki strax **sætir hann frávísun**, nema aðstæður séu slíkar að þær réttlæti frávik frá vítinu, svo sem regla 33-7 leyfir.

### c. Bolta lyft þegar leik er hætt

Þegar leikmaður hættir leik samkvæmt reglu 6-8a á meðan leikið er að holu, má hann lyfta bolta sínum vítalaust því aðeins að *nefndin* hafi frestað leik eða gild ástæða er til að lyfta honum. Áður en hann lyftir boltanum verður leikmaðurinn að merkja legu hans. Hætti leikmaðurinn leik og lyfti bolta sínum án sérstaks leyfis *nefndarinnar* verður hann, þegar hann skýrir *nefndinni* frá því (regla 6-8a), að greina frá því að hann hafi lyft bolta sínum.

Lyfti leikmaðurinn bolta sínum án gildrar ástæðu, merki ekki legu

boltans eða greini ekki frá því að hann hafi lyft boltanum, **hlýtur hann eitt vítahögg**.

### d. Aðferð þegar leikur hefst aftur

Leikur verður að hefjast aftur þaðan sem honum var hætt, jafnvel þótt það sé annan dag. Leikmaðurinn verður, annaðhvort fyrir eða þegar leikur hefst á ný, að fara þannig að:

- (i) hafi leikmaðurinn lyft bolta sínum verður hann, hafi hann mátt lyfta boltanum samkvæmt reglu 6-8c, að leggja upphaflega boltann, eða *skiptibolta* í staðinn, á staðinn þaðan sem upphaflega boltanum var lyft. Að öðrum kosti verður að leggja upphaflega boltann aftur á sinn stað;
- (ii) hafi leikmaðurinn ekki lyft bolta sínum má hann, að því tilskildu að hann hafi átt rétt á að lyfta bolta sínum samkvæmt reglu 6-8c, lyfta bolta sínum, hreinsa og leggja aftur, eða leggja *skiptibolta* í staðinn þar sem hinum upphaflega var lyft. Áður en hann lyftir boltanum verður hann að merkja legu hans; eða
- (iii) hafi bolti leikmannsins eða boltamerki verið hreyft (þ.m.t. af vindi eða vatni) á meðan leik var hætt, verður að leggja bolta eða boltamerki á staðinn þaðan sem upphaflegi boltinn eða boltamerkið var hreyft.

**Aths.:** Sé ekki unnt að ákvarða staðinn þar sem leggja á boltann, verður að áætla hann og leggja boltann á hinn áætlaða stað. Ákvæði reglu 20-3c eiga ekki við.

### \*VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 6-8d:

#### Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

\*Hljóti leikmaður almennt víti fyrir brot á reglu 6-8d er ekki víti til viðbótar samkvæmt reglu 6-8c.

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 7-1. Fyrir eða á milli umferða

#### a. Holukeppni

Á hvaða degi holukeppni sem er má leikmaður æfa sig á keppnisvellingum á undan umferð.

#### b. Höggleikur

Áður en umferð eða framhaldskeppni hefst einhvern dag höggleikskeppni má *keppandi* ekki æfa sig á keppnisvellingum eða prófa yfirborð neinnar *flatar* á vellingum með því að velta bolta, ýfa eða krafsa yfirborðið.

Eigi að leika tvær eða fleiri umferðir í höggleikskeppni fleiri daga samfleytt, má *keppandi* ekki æfa sig á milli þessara umferða á neinum þeim *velli* sem eftir er að leika á í keppninni, eða prófa yfirborð neinnar *flatar* á slíkum *velli* með því að velta bolta, ýfa eða krafsa yfirborðið.

**Undantekning:** Æfingapútt eða vipphögg eru leyfð á eða við fyrsta *teiginn* og á sérhverju æfingasvæði áður en umferð eða bráðabani hefst.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 7-1b:

##### Frávísun.

**Aths.:** *Nefndin* má í keppnisskilmálum (regla 33-1) banna æfingu á keppnisvellingum hvaða dag holukeppni sem er, eða leyfa æfingu á honum eða hluta hans (regla 33-2c) hvaða dag höggleikskeppni sem er, eða milli umferða í henni.

### 7-2. Meðan umferð er leikin

Leikmaður má ekki slá æfingahögg á meðan leikur um holu stendur yfir.

Á milli leiks um tvær holur má leikmaður ekki slá æfingahögg, nema hvað hann má æfa pútt eða vipphögg á eða við:

- flöt* þeirrar holu sem síðast var leikin,
- sérhverja æfingaflöt, eða
- teig* þeirrar holu sem næst á að leika í umferðinni,

svo fremi að slíkt æfingahögg sé ekki slegið úr *torfæru* og tefji ekki leik um of (regla 6-7).

*Högg* greidd við áframhaldandi leik að holu þar sem úrslit hafa verið ráðin eru ekki æfingahögg.

**Undantekning:** Þegar *nefndin* hefur látið fresta leik má leikmaður, áður en leikur hefst aftur, æfa (a) svo sem þessi regla mælir fyrir um, (b) hvar sem er annars staðar en á keppnisvellingum, og (c) svo sem *nefndin* þess utan kann að leyfa.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 7-2:

##### Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

#### Sé brotið framið á milli leiks tveggja holna gildir vítið fyrir næstu holu.

**Aths. 1:** Æfingasveifla er ekki æfingahögg og hana má taka hvar sem er, ef leikmaðurinn brýtur ekki *reglurnar*.

**Aths. 2:** *Nefndin* má, í keppnisskilmálum (regla 33-1), banna:

- æfingu á eða við *flöt* þeirrar holu sem síðast var leikin, og
- að velta bolta á *flöt* þeirrar holu sem síðast var leikin.

## Regla 8

## Ráðlegging. Ábending um leiklínu

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

## 8-1. Ráðlegging

Á meðan *fyrirskipuð umferð* er leikin má leikmaður ekki:

- ráðleggja* neinum í keppninni sem leikur á *vellinum* nema *samherja* sínum, eða
- biðja neinn um *ráðleggingu* annan en *samherja* sinn eða *kylfubera* annars hvors þeirra.

## 8-2. Ábending um leiklínu

## a. Annars staðar en á flöt

Annars staðar en á *flötinni* má leikmaður fá ábendingu um *leiklínu* frá hverjum sem er en leikmaðurinn má ekki láta neinn vera í þeim tilgangi á eða nærri *leiklinunni* eða framlengingu hennar handan *holunnar* á meðan *högg* er slegið. Sérhvert merki sem sett er af leikmanninum, eða með hans vitund, í þeim tilgangi að auðkenna *leiklínu*na verður að fjarlægja áður en *högg* er greitt.

**Undantekning:** *Flaggstangar* gætt eða henni haldið á lofti – sjá reglu 17-1.

## b. Á flötinni

Þegar bolti leikmannsins er á *flötinni* má benda á *puttlinuna* áður en *högg* er greitt, en ekki á meðan, af leikmanninum, *samherja* hans eða *kylfubera* annars hvors þeirra. Ekki má snerta *flötina* þegar þetta er gert. Hvergi má setja merki til að sýna *puttlinuna*.

(Snerting *puttlínu* – sjá reglu 16-1a)

## VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

## Regla 9

## Upplýsingar um höggafjölda

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

## 9-1. Almennt

Í höggafjölda leikmanns eru meðtalin öll áfallin *víthögg*.

## 9-2. Holukeppni

## a. Upplýsingar um höggafjölda

*Mótherji* á rétt á að fá upplýsingar hjá leikmanni um höggafjölda hans á meðan leikur um holu stendur yfir og, eftir leik um holu, um höggafjölda notaðan við leik um þá holu sem verið var að ljúka við.

## b. Rangar upplýsingar

Leikmaður má ekki gefa *mótherja* sínum rangar upplýsingar. Gefi leikmaður rangar upplýsingar **tapar hann holunni**.

Leikmaður telst hafa gefið rangar upplýsingar ef hann:

- tilkynnir ekki *mótherja* sínum eins fljótt og hægt er að hann hafi bakað sér víti, nema (a) hann hafi greinilega verið að fara eftir *reglu* sem varðar víti og *mótherjinn* hafi fylgst með því, eða (b) hann leiðrétti mistökin áður en *mótherjinn* slær næsta högg; eða
- segir rangt til um höggafjölda sinn á meðan leikið er um holu og

leiðréttir það ekki áður en *mótherji* hans slær næsta högg; eða (iii) segir rangt til um höggafjölda sinn á holu og það hefur áhrif á hvernig *mótherjinn* telur holuna hafa farið, nema hann leiðrétti mistök sín áður en nokkur leikmaður greiðir högg af næsta teig eða, sé um síðustu holu keppinnar að ræða, áður en allir leikmennirnir yfirgefa *flötina*.

Leikmaður hefur gefið rangar upplýsingar, jafnvel þótt það sé vegna þess að hann hefur ekki talið með víti sem hann vissi ekki að hann hafði bakað sér. Það er á ábyrgð leikmannsins að þekkja *reglurnar*.

### 9-3. Höggleikur

*Keppandi* sem hefur bakað sér víti ætti að tilkynna það *ritara* sínum eins fljótt og hægt er.

## Leikröð

### Regla 10

### Leikröð

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 10-1. Holukeppni

##### a. Þegar leikur um holu hefst

Rástafla ræður hvaða *lið* á *leik* á fyrsta teig. Sé rástafla ekki fyrir hendi ætti hlutkesti að ráða því hver á *leik*.

*Liðið* sem vinnur holu á *leik* á næsta teig. Ef hola hefur verið jöfnuð, á *liðið* sem átti *leik* á síðasta teig áfram *leik*.

##### b. Á meðan leikið er um holu

Þegar báðir leikmenn hafa hafið leik um holuna, er fyrst leikið þeim bolta sem fjær er *holunni*. Ef boltar eru jafnlangt frá *holunni*, eða ekki unnt að ákvarða afstöðu þeirra frá *holunni*, ætti hlutkesti að ráða leikröð.

**Undantekning:** Regla 30-3b (*Besti bolti og fjórleikur*, holukeppni).

**Ats.:** Þegar það verður ljóst að ekki á að leika upphaflega boltanum eins og hann liggur og leikmanninum ber að leika bolta eins nærri og unnt er þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5), ákvarðast leikröð af staðnum þaðan sem síðasta högg var slegið. Þegar leika má bolta af öðrum stað en þeim þar sem síðasta högg var slegið, ákvarðast leikröð af staðnum þar sem upphaflegi boltinn stöðvaðist.

##### c. Leikið í rangri röð

Ef leikmaður leikur þegar *mótherji* hans átti að leika er það vítalaut, en *mótherjinn* má strax skylda leikmanninn til að afturkalla höggið og leika bolta vítalaut, í réttri röð, svo nærri sem unnt er af staðnum þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5).

#### 10-2. Höggleikur

##### a. Þegar leikur um holu hefst

Rástafla ræður hvaða *keppandi* á *leik* á fyrsta teig. Sé rástafla ekki fyrir hendi ætti hlutkesti að ráða hver á *leik*.

Sá *keppandi* sem hefur lægsta skor á holu á *leik* á næsta teig. *Keppandinn* með næst lægsta skor leikur næst o.s.frv. Ef skor tveggja eða fleiri *keppenda* á holu eru jöfn helst leikröð af teig óbreytt frá síðasta teig.

**Undantekning:** Regla 32-1 (*Bogey*, *Par* og *Stableford* keppnir með forgjöf).

## b. Á meðan leikið er um holu

Þegar *keppendurnir* hafa hafið leik að holu er fyrst leikið þeim bolta, sem er fjærstur *holunni*. Ef boltar eru jafnlangt frá *holunni*, eða ekki unnt að ákvarða afstöðu þeirra frá *holunni*, ætti hlutkesti að ráða leikröð.

**Undantekningar:** Reglur 22 (Bolti truflar eða aðstoðar leik) og 31-4 (*Fjórleiks-högg*leikur).

**Aths.:** Þegar það verður ljóst að ekki á að leika upphaflega boltanum eins og hann liggur og *keppandanum* ber að leika bolta eins nærri og unnt er þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5), ákvarðast leikröð af staðnum þaðan sem síðasta *högg* var slegið. Þegar leika má bolta af öðrum stað en þeim þar sem síðasta *högg* var slegið, ákvarðast leikröð af staðnum þar sem upphaflegi boltinn stöðvaðist.

## c. Leikið í rangri röð

Leiki *keppandi* í rangri röð er það vítalaut og boltanum er leikið þar sem hann liggur. Ef, samt sem áður, *nefndin* kemst að þeirri niðurstöðu að *keppendur* hafi komið sér saman um að leika í rangri röð, einhverjum þeirra til ávinnings, **sæta þeir frávisun**.

(Högg greitt á meðan annar bolti er á hreyfingu eftir högg á flötinni – sjá reglu 16-1f)

(Röng leikröð í fjórmenningi höggleiks – sjá reglu 29-3)

## 10-3. Varabolti eða annar bolti af teig

Leiki leikmaður *varabolta* eða öðrum bolta af *teig* verður hann að gera það eftir að *mótherji* hans eða *meðkeppandi* hefur slegið sitt fyrsta *högg*. Velji fleiri en einn leikmaður að leika *varabolta* eða ber að leika öðrum bolta af *teignum* verður hin upphaflega leikröð að standa óbreytt. Leiki leikmaður *varabolta* eða öðrum bolta í rangri leikröð gildir um það regla 10-1c eða 10-2c.

# Teigur

Regla 11

Teigur

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 11-1. Tíun

Þegar leikmaður setur bolta í leik af *teignum* verður að leika honum innan marka *teigsins* og af yfirborði hans eða af leyfilegu tii (sjá viðauka IV) í eða á yfirborði hans.

Hvað þessa reglu varðar teljast ójöfnur í yfirborðinu til yfirborðs (hvort sem leikmaðurinn myndaði þær eða ekki), ásamt sandi og öðru efni úr náttúrunni (hvort sem leikmaðurinn setti það þar eða ekki).

Greiði leikmaður *högg* að bolta sem er á óleyfilegu tii eða bolta sem er tíaður á annan hátt en þessi regla leyfir **sætir hann frávisun**.

Leikmaður má standa utan *teigsins* og leika bolta sem er innan hans.

### 11-2. Teigmerki

Áður en leikmaður slær einhvern bolta fyrsta *högg* á *teig* teljast teigmerkin varanlega föst. Færi leikmaður undir þessum kringumstæðum teigmerkin, eða leyfi að þau séu færð, til þess að forðast truflun á stöðu sinni, fyrirhuguðu sveiflusviði eða *leiklinu*, **hlýtur hann víti fyrir brot á reglu 13-2**.

### 11-3. Bolti fellur af tii

Ef bolti, sem ekki er í *leik*, fellur af tii eða leikmaður veltir honum af því um leið og hann *miðar* boltann, má tía boltann aftur án vísit. Ef *högg* er greitt að boltanum undir þessum kringumstæðum, hvort sem hann er á hreyfingu eða ekki, er *höggið* talið, en það er vítalaut.

## 11-4. Leikið af stað utan teigs

### a. Holukeppni

Ef leikmaður leikur bolta sínum af stað utan *teigsins* þegar hafinn er leikur um holu er það vítalaut, en *mótherjinn* má þegar í stað skylda leikmanninn til að afturkalla höggið og leika bolta af teignum.

### b. Höggleikur

Ef *keppandi* leikur bolta sínum af stað utan *teigs* þegar hafinn er leikur um holu **hlýtur hann tvö vítahögg** og verður síðan að leika bolta innan marka *teigsins*.

Slái *keppandinn* högg af næsta *teig* án þess að hafa leiðrétt mistökinn eða, sé um síðustu holu umferðar að ræða, hann yfirgefur *flötina* án þess að hafa lýst yfir þeim ásetningi sínum að leiðrétta þau, **sætir hann frávisun**.

*Höggið* utan *teigsins* og öll *högg keppandans* þar á eftir við leik holunnar, áður en hann leiðréttir mistökinn, teljast ekki með í skori hans.

## 11-5. Leikið af röngum teig

Ákvæði reglu 11-4 gilda.

## Boltanum leikið

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 12-1. Að sjá bolta. Leitað að bolta

Leikmaður á ekki endilega kröfu á að sjá bolta sinn þegar hann greiðir honum högg.

Leikmaðurinn má við leit að bolta, hvar sem er á *vellinum*, snerta eða beygja hátt gras, sef, runna, þyrna, lyng eða annað þvíumlíkt, en aðeins að því marki sem nauðsynlegt er til að finna eða þekkja boltann, að því tilskildu að lega boltans, fyrirhuguð *staða* leikmannsins, sveiflusvið eða *leiklína* séu ekki bætt. Ef boltinn hreyfist fellur það undir reglu 18-2, að frátöldu því sem lýst er í greinum a - d í þessari reglu.

Til viðbótar þeim aðferðum sem *golfreglurnar* heimila við að leita að og þekkja bolta, má leikmaðurinn einnig beita eftirtöldum aðferðum skv. reglu 12-1:

### a. Leitað að bolta sem er hulinn sandi eða hann þekktur

Ef bolti leikmanns er talinn vera hulinn sandi, hvar sem er á *vellinum*, að því marki að leikmaðurinn finnur ekki boltann eða getur ekki þekkt hann má leikmaðurinn, vítalaut, snerta eða hreyfa við sandinum í því skyni að finna boltann eða þekkja hann. Ef boltinn finnst og leikmaðurinn þekkir hann sem sinn verður leikmaðurinn að endurgera legu boltans eins vel og hægt er. *Hreyfist* boltinn við að snerta eða hreyfa við sandinum þegar leitað er að boltanum eða hann þekktur eða þegar legan er endurgerð er það vítalaut. Boltann verður þá að setja aftur á sinn fyrri stað og endurgera legu hans.

Þegar lega boltans er endurgerð má leikmaðurinn halda litlum hluta boltans sýnilegum.

### b. Leitað að bolta sem er hulinn lausung í torfæru eða hann þekktur

Ef bolti leikmanns er talinn vera hulinn *lausung* í *torfæru* að því marki að leikmaðurinn finnur ekki boltann eða getur ekki þekkt hann má leikmaðurinn, vítalaut, snerta eða hreyfa *lausungina* í því skyni að finna boltann eða þekkja hann. Ef boltinn finnst eða leikmaðurinn þekkir hann sem sinn verður leikmaðurinn að setja *lausungina* aftur þar sem hún lá. *Hreyfist* boltinn við að snerta eða hreyfa við *lausunginni*, þegar leitað er að boltanum eða hann þekktur, gildir regla 18-2. Ef boltinn *hreyfist* við að setja *lausungina* aftur á sinn stað er það vítalaut og leggja verður boltann aftur þar sem hann lá.

Ef boltinn var algjörlega hulinn *lausung* verður leikmaðurinn að hylja

hann *lausunginni* aftur, en má halda litlum hluta boltans sýnilegum.

### c. Leitað að bolta í vatnstorfæru

Ef bolti er talinn liggja í vatni í *vatnstorfæru* má leikmaðurinn vítalaust þreifa eftir honum með kylfu eða á annan hátt. Liggja boltinn í vatni og *hreyfist* af slynsni við að þreifa eftir honum er það vítalaust og boltann verður að leggja aftur, nema leikmaðurinn velji að leika samkvæmt reglu 26-1. Liggja boltinn ekki í vatni og *hreyfist*, eða boltinn *hreyfist* af slynsni við annað en að þreifa eftir honum, gildir regla 18-2.

### d. Leitað að bolta í hindrun eða óeðlilegu ástandi vallar

Ef bolti sem liggur í eða á *hindrun* eða í *óeðlilegu ástandi vallar hreyfist* af slynsni við leit er það vítalaust. Leggja verður boltann aftur á sinn stað, nema leikmaðurinn velji að leika samkvæmt reglu 24-1b, 24-2b eða 25-1b eftir því sem við á. Leggi leikmaðurinn boltann aftur á sinn stað má hann að því loknu leika samkvæmt einhverri þessara reglna, ef við á.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 12-1:

[Holukeppni](#) – [Holutap](#). [Höggleikur](#) – [Tvö högg](#).

(Lagfærð lega, fyrirhuguð staða eða sveiflusvið, eða leiklína – sjá reglu 13-2)

### 12-2. Að lyfta bolta til að þekkja hann

Leikmaðurinn ber einn ábyrgð á því að hann leiki réttum bolta. Sérhver leikmaður ætti að auðkenna bolta sinn.

Hafi leikmaður ástæðu til að ætla að kyrrstæður bolti sé sinn, en getur ekki þekkt hann, má leikmaðurinn lyfta honum til þess að þekkja hann, vítalaust. Heimildin til að lyfta bolta til að þekkja hann er til viðbótar þeim aðferðum sem regla 12-1 heimilar.

Leikmaðurinn verður, áður en hann lyftir boltanum, að tilkynna *mótherja* sínum í holukeppni, *ritara* eða *meðkeppanda* í högggleik þessa fyrirætlan sína og merkja legu boltans. Hann má síðan lyfta boltanum og bera kennsl á hann, að því tilskildu að hann gefi *mótherja* sínum,

*ritara* eða *meðkeppanda*, tækifæri til að fylgjast með þegar boltanum er lyft og hann lagður aftur. Boltann má ekki hreinsa nema svo sem nauðsynlegt er til þess að þekkja hann þegar honum er lyft samkvæmt reglu 12-2.

Sé boltinn bolti leikmannsins og hann fer ekki í einu og öllu eftir þessari aðferð, eða hann lyftir bolta sínum að óþörfu til að þekkja hann, **hlýtur hann eitt vítahögg**. Sé boltinn sem lyft er bolti leikmannsins verður hann að leggja hann aftur. Geri hann það ekki **hlýtur hann almennt víti fyrir brot á reglu 12-2**, en ekki víti til viðbótar samkvæmt þessari reglu.

**Aths.:** Hafi upphaflegri legu bolta sem á að leggja aftur verið breytt, sjá reglu 20-3b.

#### \*VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 12-2:

[Holukeppni](#) – [Holutap](#). [Höggleikur](#) – [Tvö högg](#).

\*Hljóti leikmaður almennt víti fyrir brot á reglu 12-2 er ekki víti til viðbótar samkvæmt þessari reglu.

## Regla 13

Bolta leikið þar sem hann liggur

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 13-1. Almennt

Leika verður boltanum þar sem hann liggur að undanskildu því sem heimilað er í *reglunum*.

(Bolti hreyfður úr kyrrstöðu – sjá reglu 18)

#### 13-2. Lagfærð lega, fyrirhuguð staða eða sveiflusvið, eða leiklína

Leikmaður má ekki bæta eða leyfa að bætt sé:

- staðsetning eða lega bolta hans,



- fyrirhuguð staða eða sveiflusvið hans,
- leiklína hans eða hæfileg framlenging hennar handan *holunnar*, eða
- svæði sem hann á að láta bolta falla á eða leggja,

með neinni eftirtalinna aðgerða:

- að þrýsta kylfu á jörðina,
- að færa, beygja eða brjóta neitt sem er fast eða gróið (þ.m.t. óhreyfanlegar *hindranir* og hluti sem skilgreina hvað er *út af*),
- að byggja upp eða slétta ójöfnur á yfirborði,
- að fjarlægja eða þrýsta niður sandi, lausum jarðvegi, upprifnum torfusneplum eða öðru torfi sem lagt hefur verið á sinn stað, eða
- að fjarlægja dökk, hrím eða vatn.

Leikmaðurinn hlýtur þó ekki víti ef þetta gerist:

- við að leggja kylfuhousinn létt niður þegar boltinn er *miðaður*,
- við að taka sér *stöðu* á eðlilegan hátt,
- við að slá högg eða sveifla kylfu sinni aftur fyrir högg og höggið er greitt,
- við að mynda ójöfnur eða afmá þær á *teignum*, eða við að fjarlægja dökk, hrím eða vatn af *teignum*, eða
- á *flötinni* við að fjarlægja sand og lausan jarðveg eða gera við skemmdir (regla 16-1).

**Undantekning:** Bolti í *torfæru* – sjá reglu 13-4.

### 13-3. Bygging undirstöðu

Leikmaður á rétt á tryggri fótfestu þegar hann tekur sér *stöðu*, en hann má ekki byggja sér undirstöðu.

### 13-4. Bolti í *torfæru*; *bannaðar gjörðir*

Áður en leikmaðurinn greiðir högg að bolta sem er í *torfæru* (hvort sem það er *glompa* eða *vatnstorfæra*), eða að bolta sem hefur verið

lyft úr *torfæru*, og láta má falla eða leggja í *torfæruna*, má hann ekki, umfram það sem reglurnar leyfa:

- a. Prófa ástand *torfærunnar* eða annarrar svipaðrar *torfæru*;
- b. Snerta jörð í *torfærunni* eða vatn í *vatnstorfærunni*, með hendi eða kylfu; eða
- c. Snerta eða hreyfa *lausung* sem liggur í eða snertir *torfæruna*.

### Undantekningar:

1. Að því tilskildu að ekkert sé gert sem telst prófun ástands *torfærunnar* eða bætir legu boltans er það vítalaust þótt leikmaðurinn (a) snerti jörð eða *lausung* í einhverri *torfæru* eða vatn í *vatnstorfæru* vegna falls eða til að verjast falli, við að fjarlægja *hindrun*, við mælingu eða við að merkja legu, við að endurheimta, lyfta, leggja eða leggja aftur bolta í samræmi við einhverja *reglu*, eða (b) leggi frá sér kylfur sínar í *torfæru*.
2. Leikmaðurinn má hvenær sem er slétta sand eða jarðveg í *torfærunni*, að því tilskildu að það sé gert í þeim eina tilgangi að snyrta *völlinn* og að ekkert sé gert sem brýtur í bága við reglu 13-2 með tilliti til næsta höggs. Ef bolti sem leikið var úr *torfæru* er utan *torfærunnar* eftir höggið má leikmaðurinn slétta sand eða jarðveg í *torfærunni* án takmarkana.
3. Greiði leikmaðurinn högg úr *torfæru* og boltinn stöðvast í annarri *torfæru* á reglu 13-4a ekki við um neinar síðari gjörðir í *torfærunni* sem höggið var greitt úr.

**Ats.:** Leikmaður má hvenær sem er, einnig við miðun eða aftursveiflu fyrir högg, snerta með kylfu eða á annan hátt sérhverja *hindrun* eða mannvirki sem *nefndin* hefur lýst hluta *vallar*, eða gras, runna, tré eða annan lifandi gróður.

### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

(Leitað að bolta – sjá reglu 12-1)

(Lausn vegna bolta í *vatnstorfæru* – sjá reglu 26)

## Regla 14

## Bolti sleginn

**Skilgreiningar**

Öll skilgreind hugtök eru skáletruð og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

**14-1. Almennt****a. Að slá boltann hreinlega**

Slá verður boltann hreinlega með kylfuhausnum og ekki má ýta, krafsa eða moka honum.

**b. Að festa kylfuna**

Þegar högg er greitt má leikmaðurinn ekki festa kylfuna, hvorki „beint“ né með „festipunkti“.

**Aths. 1:** Kylfan er fest „beint“ þegar leikmaðurinn heldur kylfunni eða griphöndinni af yfirlögðu ráði við líkama sinn. Leikmaðurinn má þó halda kylfunni eða griphöndinni við hönd eða framhandlegg.

**Aths. 2:** „Festipunktur“ myndast þegar leikmaðurinn heldur framhandlegg af yfirlögðu ráði við einhvern hluta líkama síns til að nota griphöndina sem fastan punkt sem hin höndin getur sveiflað kylfunni um.

**14-2. Aðstoð****a. Ápreifanleg aðstoð og hlíf fyrir höfuðskepnum**

Leikmaður má ekki þiggja ápreifanlega aðstoð eða hlíf fyrir höfuðskepnum þegar hann slær högg.

**b. Staðsetning kylfubera eða samherja aftan við boltann**

Leikmaður má ekki slá högg þegar kylfuberi hans, samherji eða kylfuberi samherjans eru á eða nærri framlengdri leiklinu hans eða þúttlinu aftan við boltann.

**Undantekning:** Það er vítalaut ef kylfuberi leikmanns, samherji eða kylfuberi samherjans eru óafvitandi á eða nærri framlengdri leiklinu hans

eða þúttlinu aftan við boltann.

VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 14-1 eða 14-2:  
Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

**14-3. Tilbúinn búnaður og óvenjulegur útbúnaður. Óeðlileg notkun útbúnaðar**

Regla 14-3 kveður á um notkun útbúnaðar og tækja (þ.á.m. rafeindatækja) sem geta aðstoðað leikmann við að greiða tiltekið högg eða almennt við leik hans.

Golf er krefjandi íþrótt og árangur í henni ætti að ráðast af dómgreind, hæfni og getu leikmannsins. R&A leggur þetta til grundvallar við ákvörðun um hvort notkun einhvers hlutar brjóti í bága við reglu 14-3.

Sjá viðauka IV varðandi nánari skilgreiningar og túllkanir á samræmi útbúnaðar og tækja við reglu 14-3 og ferlið við ráðgjöf og mat á útbúnaði og tækjum.

Umfram það sem *reglurnar* heimila má leikmaður ekki nota neitt tæki eða óvenjulegan útbúnað eða nota neinn útbúnað á óeðlilegan hátt á meðan á *fyrirskipaðri umferð* stendur:

- a. Sem gæti hjálpað honum við að slá högg eða við leik hans; eða
- b. Til að meta eða mæla fjarlægð eða ástand sem gæti haft áhrif á leik hans; eða
- c. Sem gæti bætt handfestu hans á kylfu, nema hvað:
  - (i) klæðast má venjulegum hönskum;
  - (ii) nota má viðarkvoðu, talkúm og þurrkefni eða rakagjafa; og
  - (iii) vefja má handklæði eða vasaklút um gripið.

**Undantekningar:**

1. Leikmaður er ekki brotlegur við þessa reglu ef (a) útbúnaðurinn eða tækið er hannað til eða hefur áhrif til að bæta læknisfræðilegt ástand, (b) leikmaðurinn hefur lögmeta læknisfræðilega ástæðu til að

nota *útbúnaðinn* eða tækið, og (c) *nefndin* metur það svo að notkunin gefi leikmanninum ekkert ótilhlýðilegt forskot gagnvart öðrum leikmönnum.

2. Leikmaður er ekki brotlegur við þessa reglu noti hann *útbúnað* á hefðbundinn viðurkenndan hátt.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 14-3:

[Holukeppni](#) – [Holutap](#). [Höggleikur](#) – [Tvö högg](#).

[Frekari brot](#) – [Frávísun](#).

[Sé brotið framið á milli leiks tveggja holna gildir vítið fyrir næstu holu.](#)

**Aths.:** *Nefndin* má setja staðarreglu sem leyfir leikmönnum að nota fjarlægðarmæli.

#### 14-4. Bolti hittur oftari en einu sinni

Ef kylfa leikmanns hittir boltann oftari en einu sinni í sama *höggi* verður hann að telja *höggið* og *bæta við einu [vitahöggi](#)*, sem gerir samtals tvö *högg*.

#### 14-5. Leikið bolta sem er á hreyfingu

Leikmaður má ekki greiða *högg* að bolta sínum sem er á hreyfingu.

#### Undantekningar:

- Bolti fellur af tíi – regla 11-3
- Bolti hittur oftari en einu sinni – regla 14-4
- Bolti á hreyfingu í vatni – regla 14-6

Þegar boltinn byrjar að *hreyfast* eftir að leikmaður hefur byrjað á *högginu* eða aftursveiflu kylfunnar fyrir *höggið* hlýtur hann ekki víti samkvæmt þessari reglu fyrir að leika bolta sem er á hreyfingu, en hann er ekki undanþeginn vítaákvæðum reglu 18-2 (Bolti hreyfður úr kyrrstöðu).

(Bolti viljandi sveigður úr leið eða stöðvaður af leikmanni, samherja eða kylfubera – sjá reglu 1-2)

#### 14-6. Bolti á hreyfingu í vatni

Þegar bolti er á hreyfingu í vatni í *vatnstorfæru* má leikmaðurinn vítalaust greiða honum *högg* á meðan hann er á hreyfingu, en hann má ekki bíða með *högg* sitt með það fyrir augum að vindur eða straumur

bæti legu boltans. Bolta á hreyfingu í vatni í *vatnstorfæru* má lyfta, velji leikmaður að beita reglu 26.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 14-5 eða 14-6:

[Holukeppni](#) – [Holutap](#). [Höggleikur](#) – [Tvö högg](#).

### Regla 15

### Skriptibolti. Rangur bolti

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 15-1. Almennt

Leikmaður verður að leika í holu sama boltanum og hann lék af *teignum*, nema boltinn sé *týndur* eða *út af*, eða að leikmaðurinn setji *skriptibolta* í staðinn, hvort sem boltaskipti eru leyfð eða ekki (sjá reglu 15-2). Sjá reglu 15-3 leiki leikmaður *röngum* bolta.

#### 15-2. Skriptibolti

Leikmaður má skipta um bolta og setja setja annan í staðinn þegar hann fer eftir reglu sem leyfir leikmanninum að leika öðrum bolta, láta hann falla eða leggja hann, til þess að ljúka við holuna. *Skriptiboltinn* verður *bolti í leik*.

Ef leikmaður skiptir um bolta þegar reglurnar leyfa það ekki (þ.á.m. ef skipt er óviljandi um bolta þegar *rangur bolti* er látinn falla eða er lagður af leikmanninum) verður *skriptiboltinn* ekki *rangur bolti*; hann verður *bolti í leik*. Séu mistökinn ekki leiðrétt í samræmi við reglu 20-6 og leikmaðurinn greiðir *högg* að *skriptiboltanum* sem ranglega kom í staðinn *tapar hann holunni í holukeppni eða hlýtur tvö [vitahögg](#) í [höggleik samkvæmt viðeigandi reglu](#)* og í *höggleik* verður hann að ljúka við holuna með *skriptiboltanum*.

**Undantekning:** Hljóti leikmaður víti fyrir að greiða *högg* af röngum stað er ekki víti til viðbótar fyrir að skipta um bolta þegar það er ekki leyft.

(Leikið af röngum stað – sjá reglu 20-7)

### 15-3. Rangur bolti

#### a. Holukeppni

Greiði leikmaður högg að röngum bolta **tapar hann holunni**.

Tilheyri rangi boltinn öðrum leikmanni verður eigandinn að leggja bolta á staðinn þaðan sem ranga boltanum var fyrst leikið.

Ef leikmaður og mótherji víxla boltum á meðan leikið er um *holu*, **tapar sá holunni** sem fyrst greiddi högg að röngum bolta. Ef ekki verður uppvist hvor lék röngum bolta fyrst, verður að ljúka leik um holuna með víxluðum boltum.

**Undantekning:** Það er vítalaut þótt leikmaður greiði högg að röngum bolta sem er á hreyfingu í vatni í *vatnstorfæru*. Engin högg sem greidd eru að röngum bolta sem er á hreyfingu í vatni í *vatnstorfæru* eru talin með í skori leikmannsins. Leikmaðurinn verður að leiðrétta mistök sín með því að leika réttum bolta eða fara að samkvæmt *reglunum*.

(Að leggja eða leggja aftur – sjá reglu 20-3)

#### b. Höggleikur

Greiði keppandi högg, eitt eða fleiri, að röngum bolta, **hlýtur hann tvö högg í víti**.

*Keppandinn* verður að leiðrétta mistök sín með því að leika réttum bolta eða með því að fara að samkvæmt *reglunum*. Leiðrétti hann þau ekki áður en hann greiðir högg á næsta teig eða, sé um síðustu holu umferðarinnar að ræða, hann lýsir ekki yfir þeim ásetningi sínum að leiðrétta þau áður en hann yfirgefur *flötina*, **sætir hann frávisun**.

Högg sem keppandi greiðir röngum bolta teljast ekki með í skori hans. Tilheyri rangi boltinn öðrum keppanda verður eigandi hans að leggja bolta á staðinn þaðan sem ranga boltanum var fyrst leikið.

**Undantekning:** Það er vítalaut þótt keppandi greiði högg að röngum bolta sem er á hreyfingu í vatni í *vatnstorfæru*. Engin högg sem greidd eru að röngum bolta sem er á hreyfingu í vatni í *vatnstorfæru* eru talin með í skori keppandans.

(Að leggja eða leggja aftur – sjá reglu 20-3)

## Flötin

### Regla 16

### Flötin

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsróð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 16-1. Almennt

##### a. Snerting púttlínu

*Púttlíuna* má ekki snerta nema:

- (i) leikmaðurinn má fjarlægja *lausung*, svo fremi að hann þrýsti engu niður;
  - (ii) leikmaðurinn má leggja kylfuna niður fyrir framan boltann við *miðun*, svo fremi að hann þrýsti engu niður;
  - (iii) við mælingu – regla 18-6;
  - (iv) við að lyfta boltanum eða leggja hann aftur – regla 16-1b;
  - (v) við að ýta niður boltamerki;
  - (vi) við viðgerð á töppum eldri *holna* eða boltaförum á *flötinni* – regla 16-1c, og
  - (vii) við að fjarlægja hreyfanlegar *hindranir* – regla 24-1.
- (Að benda á púttlínu á flötinni - sjá reglu 8-2b)

##### b. Að lyfta og hreinsa bolta

Bolta sem liggur á *flötinni* má lyfta og hreinsa ef óskað er. Merkjia verður legu boltans áður en honum er lyft og boltann verður að leggja aftur (sjá reglu 20-1). Ekki má lyfta bolta sem kann að hafa áhrif á hreyfingu annars bolta sem er á hreyfingu.

##### c. Viðgerð á töppum eldri holna, boltaförum og öðrum skemmdum

Leikmaðurinn má gera við tappa í gamalli *holu* eða skemmdir á *flötinni*,

sem orsakast hafa af niðurkomu bolta, hvort sem bolti hans liggur á flötinni eða ekki. Sé bolti eða boltamerki hreyft óviljandi við viðgerðina verður að leggja boltann eða boltamerkið aftur á fyrri stað. Það er vítalaut að því tilskildu að hreyfing boltans eða boltamerkisins sé bein afleiðing sjálfrar athafnarinnar við að gera við gamlan holutappa eða skemmd á flötinni eftir niðurkomu bolta. Að öðrum kosti gildir regla 14.8. Ekki má gera við neinar aðrar skemmdir á flötinni, ef slíkt gæti hjálpað leikmanni við áframhaldandi leik holunnar.

#### d. Prófun yfirborðs

Á meðan leikur *fyrirskipaðrar umferðar* stendur yfir má leikmaður ekki prófa yfirborð neinnar *flatar* með því að velta bolta, eða ýfa eða krafsa yfirborðið.

**Undantekning:** Á milli leiks um tvær holur, má leikmaður prófa yfirborð sérhverrar æfingaflatar og flatar holunnar sem síðast var leikin, nema *nefndin* hafi bannað slíkan verknað (sjá aths. 2 við reglu 7-2).

#### e. Að standa klovvega yfir eða á þúttlínu

Leikmaðurinn má ekki slá högg á flöt þannig að hann standi klovvega yfir, eða fætur hans snerti *þúttlínuna* eða framlengingu hennar aftan við boltann.

**Undantekning:** Það er vítalaut þótt tekin sé óviljandi *staða* á eða klovvega yfir *þúttlínu* (eða framlengingu hennar aftan við boltann) eða til að komast hjá að standa á *þúttlínu* eða væntanlegri *þúttlínu* annars leikmanns.

#### f. Greitt högg á meðan annar bolti er á hreyfingu

Leikmaðurinn má ekki greiða högg á meðan annar bolti er á hreyfingu eftir högg á flötinni, en geri leikmaður svo er það honum vítalaut hafi hann átt leik.

(Að lyfta bolta sem truflar eða auðveldar leik á meðan annar bolti er á hreyfingu – sjá reglu 22)

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 16-1:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

(Staðsetning kylfubera eða samherja – sjá reglu 14-2)  
(Röng flöt – sjá reglu 25-3)

#### 16-2. Bolti yfir holubrún

Þegar hluti boltans er yfir *holubrún* er leikmanninum leyfður nægur tími til að komast að *holunni*, án óhæfilegrar tafar, og tíu sekúndur til viðbótar til að ganga úr skugga um að boltinn sé í kyrrstöðu. Ef boltinn hefur ekki þá fallið í *holuna*, telst hann vera í kyrrstöðu. Falli boltinn eftir það í *holuna* telst leikmaðurinn hafa leikið í *holu* í síðasta höggi sínu, og hann **bætir einu vítahöggi** við skor sitt á holuna; annars er ekkert víti vegna þessarar reglu.

(Óhæfileg töf – sjá reglu 6-7)

#### Regla 17

#### Flaggstöngin

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 17-1. Flaggstangar gætt, hún fjarlægð eða henni haldið uppi

Leikmaður má láta gæta *flaggstangar*, fjarlægja hana eða halda henni uppi til að sýna staðsetningu *holunnar* áður en hann slær högg, hvaðan sem er á *vellinum*.

Ef *flaggstangar* er ekki gætt, hún fjarlægð eða henni haldið á lofti, áður en leikmaður greiðir högg, má ekki gæta hennar, fjarlægja eða halda á lofti á meðan höggið er greitt eða bolti leikmannsins er á hreyfingu, gæti það orðið til þess að hafa áhrif á hreyfingu boltans.

**Aths. 1:** Sé *flaggstöngin* í *holunni* og einhver stendur nærri henni á meðan högg er greitt, telst hann gæta *flaggstangarinnar*.

**Aths. 2:** Sé *flaggstangarinnar* gætt fyrir höggið, hún fjarlægð eða henni haldið á lofti af einhverjum með vitund leikmannsins og hann andmælir því ekki, telst leikmaðurinn hafa leyft það.

**Aths. 3:** Ef einhver gætir eða heldur á lofti *flaggstöng* á meðan högg er

greitt, telst hann gæta *flaggstangarinnar* þar til boltinn hefur stöðvast.

(Að hreyfa flaggstöng sem er gætt, fjarlægð eða haldið uppi á meðan bolti er á hreyfingu – sjá reglu 24-1)

### 17-2. Gætt án leyfis

Ef *mótherji* eða *kylfuberi* hans í holukeppni, eða *meðkeppandi* eða *kylfuberi* hans í högggleik, gætir, fjarlægir eða heldur *flaggstönginni* á lofti án leyfis eða fyrri vitundar leikmannsins, á meðan *höggið* er greitt eða boltinn er á hreyfingu, og þessi gjörð gæti haft áhrif á hreyfingu boltans, hlýtur *mótherjinn* eða *meðkeppandinn* viðeigandi víti.

\*VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 17-1 eða 17-2:

*Holukeppni* – Holutap. *Högggleikur* – Tvö högg.

\*Sé regla 17-2 brotin í högggleik og bolti *keppandans* hittir síðan *flaggstöngina*, þann sem gætir hennar eða heldur henni á lofti, eða eitthvað sem hann ber, er það *keppandanum* vítalaut. Boltanum er leikið þar sem hann liggur nema að hafi *höggið* verið greitt á *flötinni* er það afturkallað og boltann verður að leggja aftur og leika á ný.

### 17-3. Bolti hittir flaggstöng eða þann sem gætir hennar

Bolti leikmanns má ekki hitta:

- Flaggstöngina* þegar hennar er gætt, hún fjarlægð eða henni haldið á lofti;
- Þann sem gætir *flaggstangarinnar* eða heldur á lofti, eða neitt sem hann ber; eða
- Flaggstöngina* í *holunni* án þess að hennar sé gætt þegar *höggið* hefur verið greitt á *flötinni*.

**Undantekning:** Þegar *flaggstangarinnar* er gætt, hún fjarlægð eða henni haldið á lofti án leyfis leikmannsins – sjá reglu 17-2.

VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 17-3:

*Holukeppni* – Holutap. *Högggleikur* – Tvö högg og boltanum er leikið þar sem hann liggur.

### 17-4. Bolti liggur við flaggstöng

Þegar bolti leikmanns liggur við *flaggstöngina* í *holunni* og hann er ekki í *holu*, má leikmaðurinn, eða einhver með hans leyfi, fjarlægja eða hreyfa *flaggstöngina*. Ef boltinn fellur þá í *holuna* telst leikmaðurinn hafa leikið í *holuna* í síðasta *höggi* sínu, annars verður, ef boltinn er *hreyfður*, að leggja hann á barm *holunnar*, vítalaut.

## Bolti hreyfður, sveigður úr leið eða stöðvaður

Regla 18

Bolti hreyfður úr kyrrstöðu

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 18-1. Af óviðkomandi

Ef bolti er *hreyfður* úr kyrrstöðu af einhverju *óviðkomandi* er það vítalaut og leggja verður boltann aftur á sinn fyrri stað.

**Aths.:** Það er spurning um staðreyndir hvort bolti hafi verið *hreyfður* af *óviðkomandi*. Til þess að þessari reglu verði beitt verður það að vera vitað eða nánast öruggt að *óviðkomandi* hafi hreyft boltann. Liggja slík vitneskja eða vissa ekki fyrir verður leikmaðurinn að leika boltanum þar sem hann liggur eða, finnst boltinn ekki, fara eftir reglu 27-1. (Bolti leikmanns hreyfður úr kyrrstöðu af öðrum bolta – sjá reglu 18-5)

#### 18-2. Af leikmanni, samherja, kylfubera eða útbúnaði

Að undanskildu því sem *reglurnar* leyfa, þegar bolti leikmanns er í *leik* og:

- leikmaðurinn, *samherji* hans eða *kylfuberi* annars hvors þeirra:
  - lyfta honum eða *hreyfa* hann,
  - snerta hann viljandi (nema með kylfu við *miðun* boltans) eða,
  - valda því að hann *hreyfist*, eða
- útbúnaður* leikmannsins eða *samherja* hans valda því að hann *hreyfist*,

hlýtur leikmaðurinn eitt *víthögg*.

*Hreyfist* boltinn verður að leggja hann aftur, nema ef hann *hreyfist* eftir að leikmaðurinn hefur byrjað *höggið* eða aftursveflu kyflunnar fyrir það, og hann greiðir *höggið*.

Samkvæmt *reglum* er það vítalaut þótt leikmaður valdi því óviljandi að boltinn *hreyfist* við eftirfarandi:

- Við að leita að bolta sem þakinn er sandi eða við að endurgera legu sem hefur breyst við slíka leit, við að leggja aftur *lausung* sem færst hefur úr stað í *torfæru* þegar leitað er að bolta eða hann þekktur, við að þreifa eftir bolta í vatni í *vatnstorfæru* eða við að leita að bolta í *hindrun* eða *óeðlilegu ástandi vallar* – regla 12-1.
- Við að gera við *holutappa* eða boltaförl – regla 16-1c.
- Við mælingu – regla 18-6.
- Við að lyfta bolta samkvæmt *reglu* – regla 20-1.
- Við að leggja bolta eða leggja aftur samkvæmt *reglu* – regla 20-3a.
- Við að fjarlægja *lausung* á *flötinni* – regla 23-1.
- Við að fjarlægja hreyfanlega *hindrun* – regla 24-1.

### 18-3. Af mótherja, kyflubera eða útbúnaði í holukeppni

#### a. Við leit

Ef *mótherji*, *kyfluberi* hans eða *útbúnaður hreyfa* bolta leikmanns, snerta hann eða valda *hreyfingu* hans við leit er það vítalaut. Sé boltinn *hreyfður* verður að leggja hann aftur á fyrri stað.

#### b. Við annað en leit

Ef *mótherji*, *kyfluberi* hans eða *útbúnaður hreyfa*, snerta viljandi eða valda *hreyfingu* bolta leikmanns við annað en leit, nema svo sem *reglurnar* leyfa, *hlýtur mótherjinn eitt vítahögg*. Sé boltinn *hreyfður* verður að leggja hann aftur á fyrri stað.

(Leikið röngum bolta – sjá reglu 15-3)

(Bolti *hreyfður* við mælingu – sjá reglu 18-6)

### 18-4. Af meðkeppanda, kyflubera eða útbúnaði í höggleik

Ef *meðkeppandi*, *kyfluberi* hans eða *útbúnaður hreyfa* bolta leikmannsins, snerta hann eða valda *hreyfingu* hans, er það vítalaut. Sé boltinn *hreyfður* verður að leggja hann aftur á fyrri stað.

(Leikið röngum bolta – sjá reglu 15-3)

### 18-5. Af öðrum bolta

Sé *bolti í leik* og í kyrrstöðu *hreyfður* af öðrum bolta á *hreyfingu* eftir *högg* verður að leggja *hreyfða* boltann aftur á sinn fyrri stað.

### 18-6. Bolti hreyfður við mælingu

Sé bolti eða boltamerki *hreyft* við mælingu, þegar farið er eftir *reglu* eða ákvarðað hvort hún eigi við, verður að leggja boltann eða boltamerkið aftur. Það er vítalaut, svo fremi að *hreyfingu* boltans eða boltamerkisins megi beinlínis rekja til mælingarinnar sem athafnar. Annars eiga ákvæði reglna 18-2, 18-3b eða 18-4 við.

#### \*VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

*\*Ef leikmaður sem á að leggja bolta sinn aftur á sinn stað gerir það ekki, eða ef hann greiðir högg að skiptibolta samkvæmt reglu 18, þegar slík boltaskipti eru ekki leyfð, hlýtur hann almennt víti fyrir brot á reglu 18, en ekki er frekara víti samkvæmt þessari reglu.*

**Aths. 1:** Sé boltinn sem leggja á aftur samkvæmt þessari reglu ekki strax tiltækur má setja *skiptibolta* í staðinn.

**Aths. 2:** Hafi upphaflegri legu bolta sem á að leggja eða leggja aftur verið breytt, sjá reglu 20-3b.

**Aths. 3:** Sé ekki unnt að ákvarða staðinn þar sem leggja á bolta eða leggja aftur, sjá reglu 20-3c.

## Regla 19

## Bolti á hreyfingu sveigður úr leið eða stöðvaður

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

## 19-1. Af óviðkomandi

Ef bolti leikmanns á hreyfingu er óvart sveigður úr leið eða stöðvaður af *óviðkomandi* er það *hending* og vítalaut, og leika verður boltanum þar sem hann liggur, nema:

- Ef bolti leikmanns er á hreyfingu eftir *högg* annars staðar en á *flötinni* og stöðvast í eða á einhverju *óviðkomandi*, sem er á hreyfingu eða lifandi, verður *á leið* eða í *torfæru* að láta boltann falla, en leggja hann á *flötina*, eins nærri og unnt er beint undir þeim stað þar sem boltinn stöðvaðist í eða á hinu *óviðkomandi*, en ekki nær *holunni*, og
- Ef bolti leikmanns er á hreyfingu eftir *högg* á *flötinni* og er stöðvaður, stöðvast í eða á, eða stefnu hans er breytt af einhverju *óviðkomandi*, lifandi eða á hreyfingu, öðru en ormi, skordýri eða álíka, er *höggið* afturkallað. Boltann verður að leggja aftur og endurtaka *höggið*.

Sé boltinn ekki strax tiltækur má setja *skiptibolta* í staðinn.

**Undantekning:** Bolti hittir þann sem gætir eða heldur uppi *flaggstöng*, eða eitthvað sem hann ber – sjá reglu 17-3b.

**Aths.:** Ef bolti sem er á hreyfingu er vísitandi sveigður úr leið eða stöðvaður af *óviðkomandi*:

- eftir *högg* annars staðar en á *flötinni*, verður að áætla staðinn þar sem boltinn hefði stöðvast. Ef sá staður er:
  - á *leið* eða í *torfæru*, verður að láta boltann falla eins nærri og unnt er þeim stað.
  - út af*, verður leikmaðurinn að fylgja reglu 27-1; eða

(iii) á *flötinni*, verður að leggja boltann á staðinn.

- eftir *högg* á *flötinni* er *höggið* afturkallað. Boltann verður að leggja aftur og endurtaka *höggið*.

Ef *óviðkomandi* sem sveigði boltann úr leið eða stöðvaði hann er *meðkeppandi* eða *kylfusveinn* hans, gildir regla 1-2 um *meðkeppandann*.

(Bolti leikmanns sveigður úr leið eða stöðvaður af öðrum bolta – sjá reglu 19-5)

## 19-2. Af leikmanni, samherja, kylfubera eða útbúnaði

Ef bolti leikmanns er óviljandi sveigður úr leið eða stöðvaður af honum sjálfum, *samherja* hans eða öðrum hvorum *kylfubera* þeirra eða *útbúnaði*, *hlýtur leikmaðurinn eitt vítahögg*. Leika verður boltanum þar sem hann liggur, nema þegar hann stöðvast í eða á fötum eða *útbúnaði* leikmannsins, *samherja* hans eða annars hvors *kylfubera* þeirra, en þá verður að láta boltann falla *á leið* eða í *torfæru*, en leggja hann á *flötina*, eins nærri beint undir og unnt er þeim stað, þar sem boltinn stöðvaðist í eða á hlutnum, en ekki nær *holunni*.

## Undantekningar:

- Bolti hittir þann sem gætir eða heldur uppi *flaggstöng*, eða eitthvað sem hann ber – sjá reglu 17-3b.
- Bolti sem látinn er falla – sjá reglu 20-2a.

(Bolti viljandi sveigður úr leið eða stöðvaður af leikmanni, samherja eða kylfubera - sjá reglu 1-2)

## 19-3. Af mótherja, kylfubera eða útbúnaði í holukeppni

Ef bolti leikmanns er óviljandi sveigður úr leið eða stöðvaður af *mótherja* hans, *kylfubera* eða *útbúnaði* er það vítalaut. Leikmaðurinn má, áður en annað hvort *liðið* slær *högg*, afturkalla *höggið* og leika bolta vítalaut svo nærri sem unnt er af sama stað og upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5), eða leika boltanum eins og hann liggur. Velji leikmaðurinn að afturkalla ekki *höggið* og boltinn hefur stöðvast á eða í fötum eða *útbúnaði mótherjans* eða *kylfubera* hans verður að láta boltann falla *á leið* eða í *torfæru*, en leggja hann á *flötina*, eins nærri og unnt er beint undir þeim stað, þar sem boltinn



stöðvaðist í eða á hlutnum, en ekki nær *holunni*.

**Undantekning:** Bolti hittir þann sem gætir eða heldur upp *flaggstöng* eða eitthvað sem hann ber – sjá reglu 17-3b.

(Bolti viljandi sveigður úr leið eða stöðvaður af mótherja eða kylfubera – sjá reglu 1-2)

#### 19-4. Af meðkeppanda, kylfubera eða útbúnaði í höggleik

Sjá reglu 19-1 varðandi bolta sem sveigður er úr leið af *óviðkomandi*.

**Undantekning:** Bolti hittir þann sem gætir eða heldur uppi *flaggstöng* eða eitthvað sem hann ber – sjá reglu 17-3b.

#### 19-5. Af öðrum bolta

##### a. Í kyrrstöðu

Ef bolti leikmanns á hreyfingu eftir *högg* er sveigður úr leið eða stöðvaður af kyrrstæðum *bolta í leik*, verður leikmaðurinn að leika bolta sínum þar sem hann liggur. Í holukeppni er það vítalaut. Í höggleik er það vítalaut nema ef báðir boltarnir lágu á *flötinni* áður en *höggið* var greitt, en þá *hlýtur leikmaðurinn tvö högg í víti*.

##### b. Á hreyfingu

Ef bolti leikmanns á hreyfingu eftir *högg* annars staðar en á *flötinni* er sveigður úr leið eða stöðvaður af öðrum bolta á hreyfingu eftir *högg* verður leikmaðurinn að leika bolta sínum þar sem hann liggur, vítalaut.

Ef bolti leikmanns á hreyfingu eftir *högg* á *flötinni* er sveigður úr leið eða stöðvaður af öðrum bolta á hreyfingu eftir *högg* er *högg* leikmannsins afturkallað. Boltann verður að leggja aftur og endurtaka *höggið*, vítalaut.

**Aths.:** Ekkert í þessari reglu ógildir ákvæði reglu 10-1 (Leikröð í holukeppni) eða reglu 16-1f (Greitt högg á meðan annar bolti er á hreyfingu).

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

## Lausn úr vanda og aðferðir

### Regla 20

Að lyfta, láta falla og leggja.  
Leikið af röngum stað

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 20-1. Að lyfta og merkja

Bolta sem á að lyfta samkvæmt *reglunum* má leikmaður eða *samherji* hans lyfta, eða annar aðili sem leikmaðurinn heimilar það. Í slíkum tilvikum er leikmaðurinn ábyrgur fyrir brotum á *reglunum*.

Legu boltans verður að merkja áður en honum er lyft samkvæmt *reglu* þar sem skilyrði er að hann sé lagður aftur. Sé hún ekki merkt *hlýtur leikmaðurinn eitt vítahögg* og boltann verður að leggja aftur á sinn stað. Sé hann ekki lagður aftur *hlýtur leikmaðurinn almennt víti fyrir brot á þessari reglu*, en ekki er frekara víti samkvæmt reglu 20-1.

*Hreyfist* boltinn eða boltamerkið óviljandi við að lyfta boltanum eða merkja legu hans samkvæmt *reglu* verður að leggja hann eða boltamerkið aftur. Þetta er vítalaut að því tilskildu að hreyfing boltans eða boltamerkisins sé bein afleiðing athafnarinnar að lyfta boltanum eða merkja legu hans. Að öðrum kosti *hlýtur leikmaðurinn eitt vítahögg samkvæmt þessari reglu eða reglu 18-2*.

**Undantekning:** Hljóti leikmaður víti fyrir að fara ekki eftir ákvæðum reglu 5-3 eða 12-2 er ekki víti til viðbótar samkvæmt reglu 20-1.

**Aths.:** Legu bolta sem lyft er ætti að merkja með því að leggja boltamerki, smámynt eða annan álíka hlut þétt aftan við boltann. Trufli boltamerkið leik, *stöðu* eða *högg* annars leikmanns ætti að leggja það eina eða fleiri kylfuhauzlengdir til hliðar.

## 20-2. Að láta falla og falla aftur

### a. Af hverjum og hvernig

Bolta sem látinn er falla samkvæmt *reglum* verður leikmaðurinn sjálfur að láta falla. Hann verður að standa beinn, halda á boltanum í axlarhæð, útréttum armi, og láta boltann falla. Láti einhver annar boltann falla eða á einhvern annan hátt, og það er ekki leiðrétt samkvæmt reglu 20-6, **hlýtur leikmaðurinn eitt vítahögg**.

Snerti boltinn einhvern þegar hann er látinn falla, eða *útbúnað* einhvers leikmanns, fyrir eða eftir að hann snertir *völlinn* og áður en hann stöðvast, verður að láta boltann falla aftur, vítalaust. Það eru engin takmörk á hve oft bolta verður að láta falla aftur undir þessum kringumstæðum.

(Eitthvað gert til þess að hafa áhrif á stöðu eða hreyfingu bolta – sjá reglu 1-2)

### b. Hvar á að láta falla

Þegar láta á bolta falla eins nærri ákveðnum stað og unnt er má ekki láta hann falla nær *holunni* en sá ákveðni staður er, en viti leikmaðurinn ekki nákvæmlega hvar það er verður að áætla það.

Bolti sem látinn er falla verður að koma fyrst niður á þann stað á *vellinum* þar sem viðeigandi *regla* áskilur að hann sé látinn falla. Sé hann ekki látinn falla þannig heyrir það undir reglur 20-6 og 20-7.

### c. Hvenær á að láta falla aftur

Bolta sem látinn hefur verið falla verður að láta falla aftur, vítalaust, ef hann:

- (i) veltur út í og stöðvast í *torfæru*;
- (ii) veltur út úr og stöðvast utan *torfæru*;
- (iii) veltur inn á og stöðvast á *flöt*;
- (iv) veltur út af og stöðvast þar;
- (v) veltur í legu og stöðvast þar sem truflun er vegna þeirra aðstæðna sem lausn var fengin frá samkvæmt reglu 24-2b (óhreyfanleg hindrun), reglu 25-1 (óeðlilegt ástand vallar), reglu

25-3 (röng flöt) eða staðarreglu (regla 33-8a), eða veltur aftur í eigið far sem honum var lyft úr samkvæmt reglu 25-2 (sokkinn bolti);

- (vi) veltur og stöðvast meira en tvær kylfulengdir frá þeim stað þar sem hann fyrst snerti *völlinn*; eða,
- (vii) veltur og stöðvast nær *holunni* en:
  - (a) hann upphaflega lá eða var talinn liggja (sjá reglu 20-2b), nema reglurnar leyfi annað; eða
  - (b) *næsti staður fyrir lausn* eða mestu fánlegu lausn (regla 24-2, 25-1 eða 25-3); eða
  - (c) staðurinn þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir mörk *vatnstorfæru* eða *hliðarvatnstorfæru* (regla 26-1).

Ef boltinn sem látinn er falla aftur veltur í legu, hér upptalda, verður að leggja hann svo nærri sem unnt er þeim stað þar sem hann fyrst snerti *völlinn* þegar hann var látinn falla aftur.

**Aths.1:** Stöðvist boltinn sem látinn er falla eða falla aftur og *hreyfist* síðan, verður að leika honum þar sem hann liggur, nema ákvæði einhverrar annarrar *reglu* eigi við.

**Aths.2:** Sé bolti sem á að láta falla aftur eða leggja samkvæmt þessari *reglu* ekki strax tiltækur, má láta *skiptibolta* í staðinn.

(Notkun fallreits – sjá viðauka I, A-hluta, 6. grein)

## 20-3. Að leggja og leggja aftur

### a. Af hverjum og hvar

Bolta sem leggja á samkvæmt *reglum* verða leikmaðurinn eða *samherji* hans að leggja.

Eigi að leggja bolta aftur skv. *reglum* verður einhver eftirtalinna að leggja hann: (i) sá sem lyfti boltanum eða *hreyfði* hann, (ii) leikmaðurinn, eða (iii) *samherji* leikmannsins. Leggja verður boltann á staðinn þaðan sem honum var lyft eða hann *hreyfður*. Sé boltinn lagður eða lagður aftur af einhverjum öðrum og það ekki leiðrétt í samræmi við reglu 20-6, **hlýtur leikmaðurinn eitt vítahögg**. Leikmaðurinn er jafnan í slíkum tilfellum ábyrgur fyrir sérhverju broti á *reglum* sem

hlýst af að leggja boltann eða leggja aftur.

*Hreyfist* bolti eða boltamerki óviljandi við að leggja boltann eða leggja aftur verður að leggja hann eða boltamerkið að nýju. Þetta er vitalaust að því tilskildu að *hreyfing* boltans eða boltamerkisins sé bein afleiðing þeirrar sérstöku athafnar að leggja boltann eða leggja aftur, eða að fjarlægja boltamerkið. Annars **hlýtur leikmaðurinn eitt vitahögg samkvæmt reglu 18-2 eða 20-1**.

Sé bolti sem á að leggja aftur lagður annars staðar en á staðinn þaðan sem honum var lyft eða hann *hreyfður* og það er ekki leiðrétt svo sem regla 20-6 kveður á um, **hlýtur leikmaðurinn almenna vítið, holutap í holukeppni eða tvö högg í höggleik, fyrir brot á viðeigandi reglu**.

### b. Legu bolta, sem á að leggja eða leggja aftur breytt

Ef upphaflegri legu bolta sem á að leggja eða leggja aftur hefur verið breytt:

- (i) annars staðar en í *torfæru*, verður að leggja boltann í næstu legu við hina upphaflegu og sem áþekkasta henni, sem er ekki meira en eina kylfulengd frá hinni upphaflegu, og ekki nær *holunni* eða í *torfæru*;
- (ii) í *vatnstorfæru*, verður að leggja boltann samkvæmt ákvæðum málsgreinar (i) hér á undan, nema hvað leggja verður boltann í *vatnstorfæruna*;
- (iii) í *glömpu*, verður að búa til legu eins líka hinni upphaflegu og unnt er, og leggja verður boltann í hana.

**Aths.:** Ef upphaflegri legu boltans sem á að leggja eða leggja aftur hefur verið breytt og ekki er unnt að ákvarða staðinn þar sem leggja á boltann eða leggja aftur, gildir regla 20-3b ef upphaflega legan er þekkt, en regla 20-3c gildir ef upphaflega legan er óþekkt.

**Undantekning:** Ef leikmaður leitar að bolta eða reynir að þekkja bolta sem er hulinn sandi – sjá reglu 12-1a.

### c. Staður ekki ákvarðanlegur

Ef ekki er unnt að ákvarða staðinn þar sem á að leggja boltann eða leggja aftur:

- (i) á *leið*, verður að láta boltann falla eins nærri staðnum þar sem hann upphaflega lá og unnt er, en ekki í *torfæru* eða á *flöt*;

- (ii) í *torfæru*, verður að láta boltann falla í *torfæruna* eins nærri staðnum þar sem hann upphaflega lá og unnt er;

- (iii) á *flötinni*, verður að leggja boltann eins nærri staðnum þar sem hann upphaflega lá og unnt er, en ekki í *torfæru*.

**Undantekning:** Þegar leikur hefst aftur (regla 6-8d) og ekki er unnt að ákvarða staðinn þar sem leggja á boltann, verður að áætla hann og leggja boltann á hinn áætlaða stað.

### d. Bolti tollir ekki þar sem hann var lagður

Ef bolti sem er lagður tollir ekki á þeim stað sem hann var lagður er það vitalaust og boltann verður að leggja aftur. Ef hann tollir enn ekki á staðnum:

- (i) utan *torfæru* verður að leggja hann á næsta stað þar sem hann tollir og er hvorki nær *holunni* né í *torfæru*;
- (ii) í *torfæru* verður að leggja hann í *torfæruna* á næsta stað, þar sem hann tollir og er ekki nær *holunni*.

Stöðvist bolti þar sem hann er lagður, en *hreyfist* eftir það, er það vitalaust og boltanum verður að leika eins og hann liggur, nema ákvæði annarra *reglna* eigi við.

---

**\*VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 20-1, 20-2 eða 20-3:**  
**Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.**

**\*Ef leikmaður greiðir högg að skiptibolta, sem komið hefur í stað annars skv. einhverri þessara *reglna*, þegar slíkt boltaskipti eru ekki leyfð hlýtur hann almennt víti fyrir brot á þeirri reglu, en það er ekkert frekara víti samkvæmt reglunni. Ef leikmaður lætur bolta falla á óleyfilegan hátt og leikur honum af röngum stað, eða ef boltinn hefur verið settur í leik af einhverjum sem má það ekki samkvæmt *reglunum* og honum síðan verið leikið af röngum stað, sjá aths. 3 við reglu 20-7c.**

---

## 20-4. Hvenær bolti sem látinn er falla, er lagður eða lagður aftur er í leik

Ef bolta leikmanns *í leik* hefur verið lyft, er hann aftur *í leik* þegar hann hefur verið látinn falla eða lagður. Bolti sem hefur verið lagður aftur á fyrri stað er *í leik* hvort sem boltamerkið hefur verið fjarlæggt eða ekki.

*Skriptibolti* verður *bolti í leik* þegar hann hefur verið látinn falla eða lagður.

(Skript um bolta á rangan hátt – sjá reglu 15-2)

(Að lyfta bolta sem komið hefur í stað annars, látinn falla eða lagður á rangan hátt – sjá reglu 20-6)

## 20-5. Að slá næsta högg þaðan sem næsta högg á undan var slegið

Þegar leikmaður velur eða honum ber að slá næsta högg þaðan sem síðasta högg var slegið verður hann að fara þannig að:

- Á teignum:** Boltanum sem leika á verður að leika innan marka *teigsins*. Honum má leika hvaðan sem er af *teignum* og það má tía hann.
- Á leið:** Boltann sem á að leika verður að láta falla og þegar hann er látinn falla verður hann að snerta fyrst hluta *vallarins á leið*.
- Í torfæru:** Boltann sem á að leika verður að láta falla og þegar hann er látinn falla verður hann að snerta fyrst hluta *vallarins í torfærinni*.
- Á flötinni:** Boltann sem leika á verður að leggja á *flötina*.

### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 20-5:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

## 20-6. Að lyfta bolta, sem hefur verið skipt um, látinn falla eða lagður á rangan hátt

*Skriptibolta*, sem komið hefur í staðinn fyrir annan á rangan hátt og bolta sem hefur verið látinn falla eða lagður á rangan stað, eða á annan hátt ekki samkvæmt *reglunum*, en ekki leikið, má lyfta án vísit og síðan verður leikmaðurinn að fara að á réttan hátt.

## 20-7. Leikið af röngum stað

### a. Almennt

Leikmaður hefur leikið af röngum stað greiði hann högg að bolta sínum *í leik*:

- á stað á *vellinum* þar sem *reglurnar leyfa* ekki að högg sé greitt, bolti látinn falla eða lagður; eða
- þegar *reglurnar* áskilja að bolti sem látinn hefur verið falla sé látinn falla aftur eða að *hreyfður* bolti sé lagður aftur.

**Aths.:** Varðandi bolta sem leikið er utan takmarka *teigs* eða af röngum *teig*, sjá reglu 11-4.

### b. Holukeppni

Ef leikmaður greiðir högg af röngum stað **tapar hann holunni**.

### c. Höggleikur

Ef *keppandi* greiðir högg af röngum stað **hlýtur hann tvö vítahögg samkvæmt víðeigandi reglu**. Hann verður að ljúka við holuna með boltanum sem hann lék af röngum stað, án þess að leiðrétt mistök sín, svo fremi að hann hafi ekki framið alvarlegt brot (sjá aths. 1).

Verði *keppandi* þess var að hann hafi leikið af röngum stað og telur að hann gæti hafa framið alvarlegt brot verður hann, áður en hann greiðir högg af næsta *teig*, að ljúka við holuna með öðrum bolta sem leikið er samkvæmt *reglunum*. Sé holan sem leikin er síðasta holan í umferðinni verður hann að lýsa því yfir áður en hann yfirgefur *flötina* að hann muni ljúka leik um holuna með öðrum bolta sem leikið er samkvæmt *reglunum*.

Hafi *keppandinn* leikið öðrum bolta verður hann að tilkynna *nefndinni* málsatvik áður en hann skilar skorkorti sínu, en geri hann það ekki **sætir hann frávísun**. *Nefndin* verður að ganga úr skugga um hvort *keppandinn* hafi framið alvarlegt brot á viðkomandi *reglu*. Hafi sú verið raunin gildir skorið með seinni boltanum og **keppandinn verður að bæta tveimur vítahöggum** við skor sitt með þeim bolta. Ef brotið er alvarlegt og *keppandinn* hefur ekki leiðrétt það svo sem að ofan greinir **sætir hann frávísun**.

**Aths. 1:** *Keppandi* telst hafa framið alvarlegt brot á viðeigandi reglu telji *nefndin* hann hafa haft verulegan hag af því að leika af röngum stað.

**Aths. 2:** Leiki *keppandi* öðrum bolta samkvæmt reglu 20-7c og það úrskurðast að sá bolti gildi ekki skulu *högg* greidd þeim bolta og *vítahögg*, áunnin eingöngu við leik boltans, ógild. Úrskurðist að seinni boltinn skuli gilda skal *höggið* sem greitt var af röngum stað og öll önnur *högg* greidd upphaflega boltanum eftir það ógild, ásamt *vítahöggum* áunnum eingöngu við leik hans.

**Aths. 3:** Hljóti leikmaður víti fyrir að greiða *högg* af röngum stað, er ekki víti til viðbótar fyrir:

- að láta *skiptibolta* í staðinn þegar það er ekki leyft;
- að láta bolta falla þegar *reglurnar* áskilja að boltann skuli leggja, eða að leggja bolta þegar *reglurnar* áskilja að boltann skuli láta falla;
- að láta bolta falla á óleyfilegan hátt; eða
- að bolti sé látinn falla af einhverjum sem ekki má láta boltann falla skv. *reglunum*.

## Regla 21

### Bolti hreinsaður

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

Bolta á *flöt* má hreinsa þegar honum er lyft samkvæmt reglu 16-1b. Annars staðar má hreinsa bolta þegar honum er lyft, nema honum hafi verið lyft:

- Til þess að ganga úr skugga um hvort hann sé óleikhæfur (regla 5-3);
- Til þess að þekkja hann (regla 12-2), en í slíku tilfelli má aðeins hreinsa hann svo sem nauðsynlegt er til þess að þekkja hann; eða
- Vegna þess að hann aðstoðar eða truflar leik (regla 22).

Hreinsi leikmaður bolta sinn meðan leikið er um holu, utan hvað þessi

regla leyfir, *hlýtur hann eitt vítahögg* og boltann verður að leggja aftur, hafi honum verið lyft.

Ef leikmaður sem ber að leggja bolta aftur gerir það ekki, *hlýtur hann almennt víti samkvæmt viðeigandi reglu*, en ekki víti til viðbótar samkvæmt reglu 21.

**Undantekning:** Ef leikmaður bakar sér víti fyrir að fara ekki að samkvæmt reglu 5-3, 12-2 eða 22, er ekki víti til viðbótar vegna reglu 21.

## Regla 22

### Bolti aðstoðar eða truflar leik

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 22-1. Bolti aðstoðar við leik

Leikmaður má, nema þegar bolti er á hreyfingu, telji hann að bolti gæti orðið einhverjum öðrum leikmanni til aðstoðar:

- Lyfta boltanum sé það hans bolti; eða
- Láta lyfta hvaða öðrum bolta sem er.

Bolta sem lyft er samkvæmt þessari reglu verður að leggja aftur (sjá reglu 20-3). Boltann má ekki hreinsa nema hann liggja á *flötinni* (sjá reglu 21).

Í höggleik má leikmaður sem ber að lyfta bolta sínum leika fyrst, í stað þess að lyfta honum.

Komist *nefndin* að þeirri niðurstöðu að *keppendur* í höggleik hafi komið sér saman um að lyfta ekki bolta sem gæti aðstoðað einhvern *keppanda*, *sæta þeir frávisun*.

**Aths.:** Þegar annar bolti er á hreyfingu má ekki lyfta bolta sem kann að hafa áhrif á hreyfingu boltans sem er á hreyfingu.

#### 22-2. Bolti truflar leik

Telji leikmaður að annar bolti gæti truflað leik sinn má hann, nema

þegar bolti er á hreyfingu, láta lyfta honum.

Bolta sem lyft er samkvæmt þessari reglu verður að leggja aftur (sjá reglu 20-3). Boltann má ekki hreinsa nema hann liggir á flötinni (sjá reglu 21).

Í höggleik má leikmaður sem ber að lyfta bolta sínum leika fyrst, í stað þess að lyfta boltanum.

**Aths. 1:** Annars staðar en á flötinni má leikmaður ekki lyfta bolta sínum eingöngu vegna þess að hann telur boltann geta truflað leik annars leikmanns. Lyfti leikmaður bolta sínum án þess að vera beðinn um það hlýtur hann eitt víthögg fyrir brot á reglu 18-2, en það er ekki víti til viðbótar samkvæmt reglu 22.

**Aths. 2:** Þegar annar bolti er á hreyfingu má ekki lyfta bolta sem kann að hafa áhrif á hreyfingu boltans sem er á hreyfingu.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

[Holukeppni](#) – [Holutap](#). [Höggleikur](#) – [Tvö högg](#).

Regla 23

Lausung

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru skáletruð og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 23-1. Lausn

Fjarlægja má sérhverja lausung, vítalaut, nema þegar bæði lausungin og boltinn liggja í eða snerta sömu torfæruna.

Liggja boltinn annars staðar en á flöt, og það að leikmaðurinn fjarlægir lausung veldur því að boltinn hreyfist, gildir regla 18-2.

Á flötinni, ef bolti eða boltamerki eru óviljandi hreyfð við að leikmaður fjarlægir lausung, verður að leggja boltann eða boltamerkið aftur. Þetta er vítalaut að því tilskildu að hreyfing boltans eða boltamerkisins

sé bein afleiðing þess að fjarlægja lausungina. Að öðrum kosti hlýtur leikmaðurinn eitt víthögg samkvæmt reglu 18-2.

Á meðan bolti er á hreyfingu má ekki fjarlægja lausung sem gæti haft áhrif á hreyfingu boltans.

**Aths.:** Liggja boltinn í torfæru má leikmaðurinn ekki snerta eða hreyfa neina lausung sem liggur í eða snertir sömu torfæru – sjá reglu 13-4c.

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

[Holukeppni](#) – [Holutap](#). [Höggleikur](#) – [Tvö högg](#).

(Leitað að bolta í torfæru - sjá reglu 12-1)

(Að snerta púttlínu - sjá reglu 16-1a)

Regla 24

Hindranir

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru skáletruð og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 24-1. Hreyfanleg hindrun

Leikmanni er heimil vítalaut lausn vegna hreyfanlegrar hindrunar svo sem hér segir:

- Ef boltinn liggur ekki í eða á hindruninni má fjarlægja hana. Hreyfist boltinn verður að leggja hann aftur. Það er vítalaut, að því tilskildu að hreyfing boltans sé bein afleiðing þess að hindrunin var fjarlægð. Að öðrum kosti á reglu 18-2 við.
- Ef boltinn liggur í eða á hindruninni má lyfta honum og fjarlægja hindrunina. Boltann verður að láta falla á leið eða í torfæru, eða leggja á flöt, svo nærri sem unnt er beint undir þeim stað þar sem hann lá á eða í hindruninni, en ekki nær holunni.

Bolta sem lyft er samkvæmt þessari reglu má hreinsa.

Þegar bolti er á hreyfingu má ekki hreyfa *hindrun* sem gæti haft áhrif á hreyfingu boltans, aðra en *útbúnað* hvaða leikmanns sem er og *flaggstöng* sem gætt er, fjarlægð eða haldið uppi.

(Að hafa áhrif á boltann – sjá reglu 1-2)

**Aths.:** Sé bolti sem láta á falla eða leggja samkvæmt þessari reglu ekki strax tiltækur má setja *skiptibolta* í staðinn.

## 24-2. Óhreyfanleg hindrun

### a. Truflun

Truflun vegna óhreyfanlegrar *hindrunar* telst þegar boltinn liggur í eða á *hindruninni*, eða þegar *hindrunin* truflar *stöðu* leikmannsins eða fyrirhugað sveiflusvið. Liggja bolti leikmannsins á *flötinni* telst það einnig truflun ef óhreyfanleg *hindrun* á *flötinni* hefur áhrif á *þúttlinu* hans. Annars eru áhrif á *leiklinu* ekki, sem slík, truflun samkvæmt þessari reglu.

### b. Lausn

Sé boltinn ekki í *vatnstorfæru* eða *hlíðarvatnstorfæru* má leikmaður fá lausn frá truflun vegna óhreyfanlegrar *hindrunar*, þannig:

- (i) **Á leið:** Liggja boltinn á *leið* verður leikmaðurinn að lyfta boltanum og láta hann falla, vítalaut, innan einnar kylfulengdar frá *næsta stað fyrir lausn*, og ekki nær *holunni* en hann er. *Næsti staður fyrir lausn* má ekki vera í *torfæru* eða á *flöt*. Þegar boltinn er látinn falla innan einnar kylfulengdar frá *næsta stað fyrir lausn* verður hann að snerta fyrst stað á *vellinum* þar sem ekki gætir truflunar vegna óhreyfanlegu *hindrunarinnar*, og sem ekki er í *torfæru* eða á *flöt*.
- (ii) **Í glömpu:** Sé boltinn í *glömpu* verður leikmaðurinn að lyfta boltanum og láta hann falla annaðhvort:
  - (a) Vítalaut samkvæmt grein (i) hér á undan, en *næsti staður fyrir lausn* verður að vera í *glömpunni* og boltann verður að láta falla í hana, eða

- (b) **Gegn einu vítahöggi** utan *glömpunnar*, þannig að staðurinn þar sem boltinn lá sé beint á milli *holunnar* og staðarins þar sem boltinn er látinn falla, án takmarkana á því hve langt aftan við *glömpuna* það er.

- (iii) **Á flötinni:** Liggja boltinn á *flötinni* verður leikmaðurinn að lyfta boltanum og leggja hann vítalaut á *næsta stað fyrir lausn* sem ekki er í *torfæru*. *Næsti staður fyrir lausn* getur verið utan *flatarinnar*.
- (iv) **Á teignum:** Liggja boltinn á *teignum* verður leikmaðurinn að lyfta boltanum og láta hann falla vítalaut samkvæmt grein (i) hér á undan.

Bolta sem er lyft samkvæmt þessari reglu má hreinsa.

(Bolti veltur í legu þar sem truflun er af aðstæðum sem lausn var fengin frá – sjá reglu 20-2c(v))

**Undantekning:** Leikmanni er ekki heimil lausn samkvæmt þessari reglu ef (a) truflun vegna einhvers annars en óhreyfanlegrar *hindrunar* veldur því að *höggið* er greinilega óraunsað, eða (b) truflun vegna óhreyfanlegrar *hindrunar* yrði aðeins við greinilega óskynsamlegt högg, óeðlilega *stöðu*, sveiflu eða leikátt að nauðsynjalausu.

**Aths. 1:** Sé bolti í *vatnstorfæru* (þar með talinni *hlíðarvatnstorfæru*) má leikmaðurinn ekki fá lausn vegna truflunar frá óhreyfanlegri *hindrun*. Leikmaðurinn verður að leika boltanum þar sem hann liggur eða fara að samkvæmt reglu 26-1.

**Aths. 2:** Sé bolti sem láta á falla eða leggja samkvæmt þessari reglu ekki strax tiltækur má setja *skiptibolta* í staðinn.

**Aths. 3:** *Nefndin* má setja staðarreglu sem áskilur að leikmaðurinn verði að ákvarða *næsta stað fyrir lausn* án þess að fara yfir, í gegnum eða undir *hindrunina*.

### 24-3. Bolti í hindrun finnst ekki

Það er spurning um staðreyndir hvort bolti sem ekki hefur fundist eftir að hafa verið sleginn í áttina að *hindrun* sé í *hindruninni*. Til þess að beita megi þessari reglu verður það að vera vitað eða nánast öruggt að boltinn sé í *hindruninni*. Sé þessi vitneskja eða vissa ekki fyrir hendi verður leikmaðurinn að fara að samkvæmt reglu 27-1.

#### a. Bolti í hreyfanlegri hindrun finnst ekki

Sé það vitað eða nánast öruggt að bolti sem ekki hefur fundist er í hreyfanlegri *hindrun* má leikmaðurinn setja *skiptibolta* í staðinn og taka vítalausa lausn samkvæmt þessari reglu. Velji hann það verður hann að fjarlægja *hindrunina* og á leið eða í *torfæru* láta bolta falla, en leggja á *flötinni*, svo nærri sem unnt er beint undir þeim stað þar sem boltinn fór síðast gegnum ystu mörk hreyfanlegu *hindrunarinnar*, en ekki nær *holunni*.

#### b. Bolti í óhreyfanlegri hindrun finnst ekki

Sé það vitað eða nánast öruggt að bolti sem ekki hefur fundist er í óhreyfanlegri *hindrun* má leikmaðurinn taka lausn samkvæmt þessari reglu. Velji hann það verður að ákvarða staðinn þar sem boltinn fór síðast í gegnum ystu mörk *hindrunarinnar*. Hvað beitingu þessarar reglu varðar telst boltinn liggja á þeim stað og leikmaðurinn verður að fara að svo sem hér segir:

- (i) Á leið: Hafi boltinn síðast farið í gegnum ystu mörk óhreyfanlegu *hindrunarinnar* um stað *á leið* má leikmaðurinn vítalaut setja *skiptibolta* í staðinn og leita lausnar samkvæmt reglu 24-2b(i).
- (ii) Í glömpu: Hafi boltinn síðast farið í gegnum ystu mörk óhreyfanlegu *hindrunarinnar* um stað í *glömpu* má leikmaðurinn vítalaut setja *skiptibolta* í staðinn og leita lausnar samkvæmt reglu 24-2b(ii).
- (iii) Í vatnstorfæru (þ.m.t. hliðarvatnstorfæru): Hafi boltinn síðast farið í gegnum ystu mörk óhreyfanlegu *hindrunarinnar* um stað í *vatnstorfæru* á leikmaðurinn ekki rétt á lausn án vísit. Hann verður að fara að samkvæmt reglu 26-1.

- (iv) Á flötinni: Hafi boltinn síðast farið í gegnum ystu mörk óhreyfanlegu *hindrunarinnar* um stað á *flötinni* má leikmaðurinn vítalaut setja *skiptibolta* í staðinn og leita lausnar samkvæmt reglu 24-2b(iii).

#### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

### Regla 25

Óeðlilegt ástand vallar, sokkinn bolti og röng flöt

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 25-1. Óeðlilegt ástand vallar

#### a. Truflun

Truflun vegna *óeðlilegs ástands vallar* telst þegar boltinn liggur í eða snertir slíkar aðstæður eða þegar aðstæðurnar trufla *stöðu* leikmanns, eða fyrirhugað sveiflusvið hans. Ef bolti leikmannsins liggur á *flötinni* telst það einnig truflun ef *óeðlilegt ástand vallar* á *flötinni* hefur áhrif á *þúttlínu* hans. Annars eru áhrif á *leiklínu*, sem slík, ekki truflun samkvæmt þessari reglu.

**Aths.:** *Nefndin* má setja staðarreglu um að truflun á *stöðu* leikmanns vegna *óeðlilegs ástands vallar* teljist ekki, sem slík, truflun samkvæmt þessari reglu.

#### b. Lausn

Liggi boltinn ekki í *vatnstorfæru* eða *hliðarvatnstorfæru*, má leikmaður fá lausn frá truflun vegna *óeðlilegs ástands vallar* svo sem hér segir:

- (i) Á leið: Liggi boltinn *á leið* verður leikmaðurinn að lyfta boltanum og láta hann falla vítalaut innan einnar kylfulengdar frá *næsta stað fyrir lausn* og ekki nær *holunni* en hann er. *Næsti staður fyrir*



lausn má ekki vera í torfæru eða á flöt. Þegar boltinn er látinn falla innan einnar kyflungdar frá næsta stað fyrir lausn verður boltinn að snerta fyrst stað á vellinum þar sem ekki gætir truflunar vegna ástandsins og sem ekki er í torfæru eða á flöt.

- (ii) **Í glömpu:** Sé boltinn í *glömpu* verður leikmaðurinn að lyfta boltanum og láta hann falla annaðhvort:
- (a) Vítaust, samkvæmt málsgrein (i) hér að framan, nema hvað næsti staður fyrir lausn verður að vera í *glömpunni* og boltann verður að láta falla í hana eða, ef full lausn fæst ekki, eins nærri staðnum þar sem boltinn lá og unnt er, en ekki nær *holunni*, á stað á vellinum í *glömpunni*, sem gefur bestu fánlegu lausn frá ástandinu; eða
  - (b) **Gegn einu vítahöggi**, utan *glömpunnar* þannig að staðurinn þar sem boltinn lá sé beint á milli *holunnar* og staðarins þar sem hann er látinn falla, án takmörkunar á hve langt aftan við *glömpuna* það er.
- (iii) **Á flötinni:** Liggja boltinn á flötinni verður leikmaðurinn að lyfta honum og leggja hann vítaust á næsta stað fyrir lausn sem er ekki í torfæru, eða, sé full lausn ekki möguleg, á næsta stað við þar sem hann áður lá, þar sem síst er um fyrrnefnda truflun að ræða, en ekki nær *holunni* og ekki í torfæru. Næsti staður fyrir lausn eða besta fánlega lausn getur verið utan *flatarinnar*.
- (iv) **Á teignum:** Liggja boltinn á *teignum* verður leikmaðurinn að lyfta boltanum og láta hann falla, vítaust, í samræmi við grein (i) hér á undan.

Bolta sem lyft er samkvæmt reglu 25-1b má hreinsa.

(Bolti veltur aftur í legu þar sem er truflun vegna aðstæðna sem lausn var fengin frá – sjá reglu 20-2c(v))

**Undantekning:** Leikmanni er ekki heimil lausn samkvæmt þessari reglu ef (a) truflun vegna einhvers annars en *óeðlilegs ástands vallar*

veldur því að *höggið* er greinilega óraunsað, eða (b) truflun vegna *óeðlilegs ástands vallar* yrði aðeins við greinilega óskynsamlegt högg, óeðlilega stöðu, sveiflu eða leikátt að nauðsynjalausu.

**Aths. 1:** Liggja boltinn í *vatnstorfæru* (þ.m.t. *hliðarvatnstorfæru*) á leikmaðurinn ekki rétt á vítausri lausn vegna truflunar af *óeðlilegu ástandi vallar*. Leikmaðurinn verður að leika boltanum þar sem hann liggur (nema staðarregla banni), eða fara að samkvæmt reglu 26-1.

**Aths. 2:** Sé bolti sem láta á falla eða leggja samkvæmt þessari reglu ekki strax tiltækur má láta *skiptibolta* í staðinn.

### c. Bolti í óeðlilegu ástandi vallar finnst ekki

Það er spurning um staðreyndir hvort bolti sem ekki hefur fundist eftir að hafa verið sleginn í áttina að *óeðlilegu ástandi vallar* sé í hinu *óeðlilega ástandi*. Til þess að beita megi þessari reglu verður það að vera vítað eða nánast öruggt að boltinn sé í hinu *óeðlilega ástandi vallar*. Sé þessi vitneskja eða víska ekki fyrir hendi verður leikmaðurinn að fara að samkvæmt reglu 27-1.

Ef vítað er, eða nánast öruggt, að bolti sem ekki hefur fundist sé í *óeðlilegu ástandi vallar* má leikmaðurinn taka lausn samkvæmt þessari reglu. Velji hann að gera það verður að ákvarða staðinn þar sem boltinn fór síðast í gegnum ystu mörk hins *óeðlilega ástands vallar*. Hvað beitingu þessarar reglu varðar telst boltinn liggja á þessum stað og leikmaðurinn verður að fara að svo sem hér segir:

- (i) **Á leið:** Hafi boltinn síðast farið í gegnum ystu mörk hins *óeðlilega ástands vallar* um stað á leið má leikmaðurinn vítaust setja *skiptibolta* í staðinn og leita lausnar samkvæmt reglu 25-1b(i).
- (ii) **Í glömpu:** Hafi boltinn síðast farið í gegnum ystu mörk hins *óeðlilega ástands vallar* um stað í *glömpu* má leikmaðurinn vítaust setja *skiptibolta* í staðinn og leita lausnar samkvæmt reglu 25-1b(ii).

(iii) Í vatnstorfæru (þ.m.t. hliðarvatnstorfæru): Hafi boltinn síðast farið í gegnum ystu mörk hins *óeðlilega ástands vallar* um stað í *vatnstorfæru* á leikmaðurinn ekki rétt á lausn án vísis. Hann verður að fara að samkvæmt reglu 26-1.

(iv) Á flötinni: Hafi boltinn síðast farið í gegnum ystu mörk hins *óeðlilega ástands vallar* um stað á *flötinni* má leikmaðurinn vítalaut setja *skiptibolta* í staðinn og leita lausnar samkvæmt reglu 25-1b(iii).

## 25-2. Sokkinn bolti

Ef bolti leikmanns er sokkinn á snöggslegnu svæði á leið, má lyfta honum, hreinsa hann og láta hann falla án vísis, svo nærri staðnum þar sem boltinn lá sem unnt er en ekki nær *holunni*. Þegar boltinn er látinn falla verður hann fyrst að snerta stað á leið á *vellinum*.

**Aths. 1:** Bolti er „sokkinn“ þegar hann liggur í eigin fari og hluti boltans er neðan yfirborðs jarðar. Bolti þarf ekki nauðsynlega að snerta jarðveg til að teljast sokkinn (þ.e. gras, *lausung* og þvíumlíkt getur legið á milli boltans og jarðvegsins).

**Aths. 2:** „Snöggslegið svæði“ á við sérhvert svæði á *vellinum*, þar með talda stíga í karga, þar sem gras er slegið eins og á brautum eða sneggna.

**Aths. 3:** *Nefndin* má setja staðarreglu, eins og lýst er í viðauka I, þar sem leikmanni er veitt vítalaus lausn frá sokknum bolta hvar sem er á leið.

## 25-3. Röng flöt

### a. Truflun

Truflun vegna *rangrar flatar* telst þegar bolti er á *rangri flöt*.

Truflun á *stöðu* leikmannsins eða fyrirhuguðu sveiflusviði er ekki, sem slík, truflun samkvæmt þessari reglu.

### b. Lausn

Liggi bolti leikmanns á *rangri flöt* má hann ekki leika boltanum þar sem hann liggur. Leikmaðurinn verður að taka vítalausa lausn, þannig:

Leikmaðurinn verður að lyfta boltanum og láta hann falla innan einnar kyflulengdar frá *næsta stað fyrir lausn* og ekki nær *holunni* en sá staður er. *Næsti staður fyrir lausn* má ekki vera í *torfæru* eða á *flöt*. Þegar boltinn er látinn falla innan einnar kyflulengdar frá *næsta stað fyrir lausn* verður hann fyrst að snerta stað á *vellinum* sem er laus við truflun vegna *röngu flatarinnar* og sem er ekki í *torfæru* eða á *flöt*. Boltann má hreinsa þegar honum er lyft samkvæmt þessari reglu.

## VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

*Holukeppni* – *Holutap*. *Höggleikur* – *Tvö högg*.

## Regla 26

Vatnstorfærur  
(þ.m.t. hliðarvatnstorfærur)

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

## 26-1. Lausn vegna bolta í vatnstorfæru

Það er spurning um staðreyndir hvort bolti sem ekki hefur fundist eftir að hafa verið sleginn í áttina að *vatnstorfæru* sé í *torfærinni*. Sé ekki vitað eða nánast öruggt að bolti sem sleginn hefur verið í átt að *vatnstorfæru* og er ófundinn, er í *torfærinni*, verður leikmaðurinn að fara að samkvæmt reglu 27-1.

Finnist bolti í *vatnstorfæru* eða það er vitað eða nánast öruggt að bolti sem ekki hefur fundist er í *vatnstorfærinni* (hvort sem boltinn liggur í vatni eða ekki) má leikmaðurinn, *gegn einu vitahöggi*:

- Fara að samkvæmt reglu 27-1 um högg og fjarlægð, með því að leika bolta eins nálægt og unnt er af þeim stað þar sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5); eða
- Láta bolta falla aftan við *vatnstorfæruna*, þannig að sá staður þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir takmörk hennar sé í beinni línu milli holunnar og þess staðar sem boltinn er látinn falla á, og án takmörkunar á því hve langt aftan við *torfæruna* boltinn er látinn falla; eða

- c. Sem valkost til viðbótar, leyfðan aðeins ef boltinn fór síðast yfir mörk *hlíðarvatnstorfæru*, láta bolta falla utan *vatnstorfærunnar* innan tveggja kylfulengda frá og ekki nær holunni en (i) þeim stað þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir mörk hennar, eða (ii) stað hinum megin við hana, jafnlangt frá holu.

Þegar farið er að samkvæmt þessari reglu má leikmaðurinn lyfta boltanum og hreinsa hann, eða láta *skiptibolta* í staðinn.

(Bannaðar gjörðir þegar bolti er í torfæru – sjá reglu 13-4)

(Bolti á hreyfingu í vatni í *vatnstorfæru* – sjá reglu 14-6)

## 26-2. Bolta leikið innan *vatnstorfæru*

### a. Bolti stöðvast í sömu eða annarri *vatnstorfæru*

Ef bolti sem leikið er innan *vatnstorfæru* stöðvast í sömu eða annarri *vatnstorfæru* eftir *högg*, má leikmaðurinn:

- (i) *gegn einu vítahöggi*, leika bolta eins nærri og unnt er af þeim stað þar sem síðasta högg utan *vatnstorfærunnar* var slegið (sjá reglu 20-5), eða
- (ii) fara að samkvæmt reglu 26-1a, 26-1b eða, ef við á, reglu 26-1c, *gegn einu vítahöggi samkvæmt þeirri reglu*. Við beitingu reglu 26-1b eða 26-1c er viðmiðunarpunkturinn sá staður þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir mörk *torfærunnar* þar sem boltinn liggur.

**Aths.:** Ef leikmaðurinn fer eftir reglu 26-1a með því að láta bolta falla í *torfæruna* eins nærri og unnt er þeim stað þar sem upphaflega boltanum var síðast leikið, en velur síðan að leika boltanum ekki má hann þá fara að skv. grein (i) hér að framan, reglu 26-1b eða, ef við á, reglu 26-1c. Geri hann það *hlýtur hann samtals tvö vítahögg*, eitt *vítahögg* fyrir að fylgja reglu 26-1a og viðbótar *vítahögg* fyrir að fylgja síðan grein (i) að framan, reglu 26-1b eða reglu 26-1c.

### b. Bolti týndur eða óslánlegur utan torfæru, eða út af

Ef bolti sem leikið er innan *vatnstorfæru* er *týndur*, eða lýstur óslánlegur utan hennar, eða er *út af*, má leikmaðurinn eftir að hafa tekið *eins höggs víti samkvæmt reglu 27-1 eða 28a* leika bolta eins nærri og unnt er af þeim stað í *torfærunni* þar sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5).

Velji leikmaðurinn að leika ekki bolta frá þeim stað má hann:

- (i) *bæta við einu vítahöggi til viðbótar* (þ.e. baka sér samtals tvö *vítahögg*) og leika bolta eins nærri og unnt er af þeim stað sem síðasta högg utan *vatnstorfæru* var leikið (sjá reglu 20-5); eða
- (ii) fara að samkvæmt reglu 26-1b, eða ef við á reglu 26-1c, *bæta við því eina vítahöggi til viðbótar* sem sú regla mælir fyrir um (og baka sér samtals tvö *vítahögg*), og nota sem viðmiðunarpunkt staðinn þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir mörk *torfærunnar* áður en hann stöðvaðist í henni.

**Aths. 1:** Þegar farið er að samkvæmt reglu 26-2b, þarf leikmaðurinn ekki að láta bolta falla samkvæmt reglu 27-1 eða 28a. Láti hann bolta falla þarf hann ekki að leika honum. Hann má þess í stað fara að samkvæmt grein (i) eða (ii) hér að framan. Geri hann það *hlýtur hann samtals tvö vítahögg*, eitt *vítahögg* samkvæmt reglu 27-1 eða 28a og eitt viðbótar *vítahögg* fyrir að fylgja síðan grein (i) eða (ii) hér að framan.

**Aths. 2:** Sé bolti sem leikið er innan *vatnstorfæru* lýstur óslánlegur utan *torfærunnar* er ekkert í reglu 26-2b sem hindrar leikmanninn í að fara að samkvæmt reglu 28b eða c.

### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

## Regla 27

Bolti týndur eða út af.  
Varabolti

## Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 27-1. Högg og fjarlægð. Bolti út af. Bolti finnst ekki innan fimm mínútna

#### a. Farið að samkvæmt höggi og fjarlægð

Leikmaður má hvenær sem er, **gegn einu vítahöggi**, leika bolta eins nærri og unnt er af staðnum þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5), þ.e. fara að samkvæmt vítinu högg og fjarlægð.

Kveði *reglurnar* ekki á um annað og leikmaður greiðir högg að bolta frá þeim stað þar sem upphaflega boltanum var síðast leikið telst hann vera að taka **víti, högg og fjarlægð**.

#### b. Bolti út af

Ef bolti er *út af* verður leikmaðurinn **gegn einu vítahöggi** að leika bolta eins nærri og unnt er af þeim stað þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5).

#### c. Bolti finnst ekki innan fimm mínútna

Sé bolti *týndur* vegna þess að hann finnst ekki eða leikmaður þekkir hann ekki sem sinn innan fimm mínútna frá því að *lið* leikmannsins, *kylfuberar* hans eða *liðsins* hófu leit að honum, verður leikmaðurinn að leika bolta, **gegn einu vítahöggi**, eins nærri og unnt er af staðnum þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5).

**Undantekning:** Sé það vítað eða nánast öruggt að upphaflegi boltinn sem ekki hefur fundist hafi verið hreyfður af *óviðkomandi* (regla 18-1), er í *hindrun* (regla 24-3), er í *óeðlilegu ástandi vallar* (regla 25-1) eða er í *vatnstorfæru* (regla 26-1), má leikmaðurinn fara að samkvæmt viðeigandi reglu.

### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU 27-1:

**Holukeppni** – **Holutap**. **Höggleikur** – **Tvö högg**.

### 27-2. Varabolti

#### a. Aðferð

Ef bolti gæti verið *týndur* utan *vatnstorfæru*, eða ef hann gæti verið *út af*, má leikmaðurinn til flýtsauka leika öðrum bolta til vara, í samræmi við reglu 27-1. Leikmaðurinn verður að:

- (i) tilkynna *mótherja* sínum í holukeppni, *ritara* eða *meðkeppanda* í höggleik, að hann ætli að leika *varabolta*; og
- (ii) leika *varboltanum* áður en hann eða *samherji* hans leggja af stað til að leita að upphaflega boltanum.

Fari leikmaður ekki að ofangreindum kröfum áður en hann leikur öðrum bolta er sá bolti ekki *varabolti* og verður *bolti í leik gegn viti, höggi og fjarlægð* (regla 27-1) en upphaflegi boltinn er *týndur*.

(Leikröð af teig – sjá reglu 10-3)

**Aths.:** Ef *varabolti*, sem leikið er samkvæmt reglu 27-2a, gæti verið *týndur* utan *vatnstorfæru* eða *út af* má leikmaðurinn leika öðrum *varabolta*. Sé öðrum *varabolta* leikið tengist hann fyrri *varboltanum* á sama hátt og fyrsti *varboltinn* tengist upphaflega boltanum.

#### b. Þegar varabolti verður bolti í leik

Leikmaðurinn má leika *varabolta* þar til hann kemur að staðnum þar sem líklegt er að upphaflegi boltinn sé. Greiði hann *högg* að *varboltanum* frá stað þar sem líklegt er að hinn upphaflegi bolti sé, eða nær *holunni* en sá staður er, er upphaflegi boltinn *týndur* og *varboltinn* verður *bolti í leik* með **víti, höggi og fjarlægð** (regla 27-1).

Sé upphaflegi boltinn *týndur* utan *vatnstorfæru*, eða *út af*, verður *varboltinn bolti í leik*, með **víti, höggi og fjarlægð** (regla 27-1).

**Undantekning:** Ef það er vitað eða nánast öruggt að upphaflegi boltinn, sem hefur ekki fundist, hafi verið *hreyfður af óviðkomandi* (regla 18-1), er í *hindrun* (regla 24-3) eða í *óeðlilegu ástandi vallar* (regla 25-1c) má leikmaðurinn fara að samkvæmt viðeigandi reglu.

### c. Hvenær hætta ber við varabolta

Sé upphaflegi boltinn hvorki *týndur* né *út af*, verður leikmaðurinn að hætta við *varaboltann* og halda áfram leik með þann upphaflega. Ef það er vitað eða nánast öruggt að upphaflegi boltinn sé í *vatnstorfæru* má leikmaðurinn fara að samkvæmt reglu 26-1. Hvort heldur sem er, greiði hann frekari *högg* að *varaboltanum* er hann að leika *röngum bolta* og ákvæði reglu 15-3 gilda.

**Aths.:** Ef leikmaður leikur *varabolta* samkvæmt reglu 27-2a og hættir svo við hann samkvæmt reglu 27-2c, eru öll *högg* greidd *varaboltanum*, sem og víti sem hann hefur fengið beinlínis við leik með *varaboltanum*, ógild og teljast ekki.

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

Leikmaðurinn má dæma bolta sinn ósláanlegan hvar sem er á *vellinum*, nema þegar boltinn er í *vatnstorfæru*. Leikmaðurinn er einn dómbær um það hvort bolti hans er ósláanlegur.

Ef leikmaður dæmir bolta sinn ósláanlegan, verður hann **gegn einu vítahöggi** að:

- Taka víti, högg og fjarlægð, samkvæmt reglu 27-1 með því að leika bolta eins nærri og unnt er á þeim stað þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5); eða
- Láta bolta falla aftan við þann stað þar sem hann lá, þannig að sá staður sé í beinni línu milli *holunnar* og þess staðar sem boltinn er

látinn falla á, og án takmörkunar á því hve langt aftan við þann stað boltinn er látinn falla; eða

- Láta bolta falla innan tveggja kylfulengda frá þeim stað þar sem hann lá, þó ekki nær *holunni*.

Sé ósláanlegi boltinn í *glompu* má leikmaðurinn fara að samkvæmt grein a, b eða c. Velji hann að fara að samkvæmt grein b eða c verður að láta bolta falla í *glompana*.

Boltanum má lyfta og hreinsa hann, eða setja *skiptibolta* í staðinn, þegar farið er að samkvæmt þessari reglu.

### VÍTI FYRIR BROT Á REGLU:

*Holukeppni* – *Holutap*. *Höggleikur* – *Tvö högg*.

## Aðrar leikaðferðir

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 29-1. Almennt

Í *fyrirskipaðri umferð þrímennings* eða *fjórmennings* verða *samherjar* að skiptast á að leika af *teig* og leika til skiptis við leik um hverja holu. *Vítahögg* hafa ekki áhrif á leikröð.

### 29-2. Holukeppni

Leiki leikmaður þegar *samherji* hans hefði átt að leika, *tapar lið hans holunni*.

### 29-3. Höggleikur

Ef *samherjar* leika eitt högg eða fleiri í rangri leikröð er *höggjð* eða *höggin* afturkölluð og *liðið hlýtur tvö vítahögg*. *Liðið* verður að leiðrétta

mistökinn með því að leika bolta í réttri röð eins nærri og unnt er af þeim stað sem það lék fyrst í rangri leikröð (sjá reglu 20-5). Greiði *liðið högg* á næsta teig án þess að hafa leiðrétt mistökinn eða, sé um síðustu holu umferðar að ræða, yfirgefi *flötina* án þess að hafa lýst því yfir að það ætli að leiðrétta þau **sætir það frávisun**.

## Regla 30

### Þrífleikur, besti bolti og fjórleiks-holukeppni

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 30-1. Almennt

Golfreglurnar skulu, svo framarlega sem þær brjóta ekki í bága við eftirfarandi sérreglur, gilda um holukeppni í *þrífleik*, *besta bolta* og *fjórleik*.

#### 30-2. Þrífleikur, holukeppni

##### a. Bolti hreyfður úr kyrrstöðu eða snertur blávitandi af mótherja

Hljóti *mótherji* víti samkvæmt reglu 18-3b gildir það víti eingöngu í keppni við þann leikmann sem átti boltann sem var snertur eða *hreyfður*. Það er vítalaust í keppni *mótherjans* við hinn leikmanninn.

##### b. Bolti óvart sveigður úr leið eða stöðvaður af mótherja

Ef bolti leikmanns er óvart sveigður úr leið eða stöðvaður af *mótherja*, *kylfubera* hans eða *útbúnaði*, er það vítalaust. Í keppni hans við þann *mótherja* má leikmaðurinn, áður en annað hvort *liðið* slær fleiri *högg*, afturkalla *höggið* og leika bolta vítalaust eins nærri og unnt er af staðnum þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5), eða leika boltanum þar sem hann liggur. Í keppni hans við hinn *mótherjann* verður að leika boltanum eins og hann liggur.

**Undantekning:** Bolti hittir þann sem *gætir flaggstangar*, heldur henni uppi eða eitthvað sem hann ber – sjá reglu 17-3b.

(Bolti viljandi sveigður úr leið eða stöðvaður af *mótherja* - sjá reglu 1-2)

#### 30-3. Besti bolti og fjórleikur, holukeppni

##### a. Lið til staðar

Einn *samherja* má keppa fyrir hönd *liðs* alla keppnina eða hluta hennar, *samherjar* þurfa ekki allir að vera til staðar. Fjarstaddur *samherji* má hefja leik með *liði* sínu þegar lokið er leik um holu, en ekki á meðan leikið er um hana.

##### b. Leikröð

Boltum sem tilheyra sama *liði* má leika í þeirri röð sem *liðið* telur best.

##### c. Rangur bolti

Hljóti leikmaður víti, holutap, samkvæmt reglu 15-3a, fyrir að greiða *högg* að *röngum bolta* er honum *vísað frá holunni*, en *samherji* hans hlýtur ekkert víti, jafnvel þótt *rangi boltinn* tilheyri honum. Tilheyri *rangi boltinn* öðrum leikmanni verður eigandinn að leggja bolta á staðinn þaðan sem *ranga boltanum* var fyrst leikið.

(Að leggja og leggja aftur – sjá reglu 20-3)

##### d. Víti liðs

*Lið sætir víti* fyrir brot einhvers *samherja* á eftirfarandi:

- Regla 4 Kylfur
- Regla 6-4 Kylfuberi
- Sérhver staðarregla eða keppnisskilmáli þar sem vítið er leiðrétting á stöðu keppninnar.

##### e. Frávísun liðs

(i) *Lið sætir frávisun* hljóti einhver *samherja* frávisunarvíti samkvæmt einhverju eftirfarandi:

- Regla 1-3 Samkomulag um að sniðganga reglur
- Regla 4 Kylfur
- Regla 5-1 eða 5-2 Boltinn

- Regla 6-2a Forgjöf
  - Regla 6-4 Kyfuberi
  - Regla 6-7 Óhæfileg töf. Slór við leik
  - Regla 11-1 Tíun
  - Regla 14-3 Tilbúinn búnaður og óvenjulegur útbúnaður. Óeðlileg notkun útbúnaðar
  - Regla 33-7 Frávísunarvíti sem nefndin beitir
- (ii) **Lið sætir frávísun** ef allir *samherjar* sæta frávísunarvíti samkvæmt einhverju eftirfarandi:
- Regla 6-3 Rástími og ráshópar
  - Regla 6-8 Leik hætt
- (iii) Í öllum öðrum tilfellum þar sem *reglubrot* myndi varða frávísun **sætir leikmaðurinn eingöngu frávísun á holunni**.

#### f. Áhrif af öðrum vítum

Ef brot leikmanns á *reglu* aðstoðar leik *samherja* hans eða hefur óhagstæð áhrif á leik *mótherja hlýtur samherjinn viðeigandi víti, auk þess vítis sem leikmaðurinn bakar sér*.

Í öllum öðrum tilvikum þar sem leikmaður bakar sér víti fyrir brot á *reglu* gildir vítið ekki fyrir *samherja* hans. Þegar víti er holutap eru áhrif þess þau að **leikmanninum er vísað frá holunni**.

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### 31-1. Almenn

Golfreglurnar skulu gilda um *fjórleiks-höggleik*, svo framarlega sem þær brjóta ekki í bága við eftirfarandi sérreglur.

#### 31-2. Lið til staðar

Annar *samherjanna* má keppa fyrir hönd *liðs* alla *fyrirskipuðu umferðina*, eða hluta hennar, báðir *samherjarnir* þurfa ekki að vera til staðar. Fjarstaddur *keppandi* má hefja leik með *samherja* sínum þegar lokið er leik um holu, en ekki á meðan leikið er um hana.

#### 31-3. Skorun

*Ritarinn* er aðeins skyldur til að skrá fyrir hverja holu brúttóskor þess *samherja* hvers skor á að gilda. Brúttóskor sem á að gilda verður að skrá þannig að sjá megi skor hvors einstaklings það er, að öðrum kosti **sætir liðið frávísun**. Aðeins annar *samherjanna* þarf að vera ábyrgur fyrir að fara eftir reglu 6-6b.

(Rangt skor - sjá reglu 31-7a)

#### 31-4. Leikröð

Boltum sem tilheyra sama *liði* má leika í þeirri röð sem *liðið* telur best.

#### 31-5. Rangur bolti

Ef *keppandi* er brotlegur gagnvart reglu 15-3b fyrir að greiða *högg* að *röngum bolta hlýtur hann tveggja högga víti* og verður að leiðrétta mistök sín með því að leika réttum bolta eða fara að samkvæmt reglunum. *Samherji* hans hlýtur ekki víti, jafnvel þótt *rangi boltinn* tilheyri honum.

Tilheyri *rangi boltinn* öðrum *keppanda* verður eigandinn að leggja bolta á staðinn þaðan sem hinum *ranga bolta* var fyrst leikið.

(Að leggja og leggja aftur – sjá reglu 20-3)

#### 31-6 Víti liðs

**Lið sætir víti** fyrir brot einhvers *samherja* á eftirfarandi:

- Regla 4 Kylfur
- Regla 6-4 Kyfuberi
- Sérhver staðarregla eða keppnisskilmáli þar sem eru hámarksvíti fyrir umferðina.

### 31-7. Frávísunarvítí

#### a. Brot annars samherjans

*Lið sætir frávísun úr keppninni* hljóti annar *samherja* frávísunarvítí samkvæmt einhverju eftirfarandi:

- Regla 1-3 Samkomulag um að sniðganga reglur
- Regla 3-4 Neitað að fara eftir reglu
- Regla 4 Kylfur
- Regla 5-1 eða 5-2 Boltinn
- Regla 6-2b Forgjöf
- Regla 6-4 Kylfuberi
- Regla 6-6b Undirritun skorkorts og því skilað
- Regla 6-6d Rangt skor á holu
- Regla 6-7 Óhæfileg töf. Slór við leik
- Regla 7-1 Æfing fyrir eða á milli umferða
- Regla 10-2c Lið koma sér saman um að leika í rangri röð
- Regla 11-1 Tíun
- Regla 14-3 Tilbúinn búnaður og óvenjulegur útbúnaður. Óeðlileg notkun útbúnaðar
- Regla 22-1 Bolti aðstoðar leik
- Regla 31-3 Ekki unnt að sjá hverjum þau brúttóskor sem eiga að gilda tilheyrja
- Regla 33-7 Frávísunarvítí sem nefndin beitir

#### b. Brot beggja samherja

*Lið sætir frávísun frá keppninni:*

- (i) ef báðir *samherjarnir* hljóta frávísunarvítí fyrir brot á reglu 6-3 (Rástími og ráshópar) eða reglu 6-8 (Leik hætt), eða
- (ii) ef báðir *samherjarnir* brjóta gegn reglu á sömu holu, þar sem viðurlög eru frávísun frá keppninni eða holu.

### c. Aðeins vísað frá holu

Í öllum öðrum tilvikum þar sem brot á reglu hefði í för með sér frávísun er *keppandanum* aðeins vísað frá holunni þar sem brotið átti sér stað.

### 31-8. Áhrif af öðrum vítum

Ef brot *keppanda* á reglu aðstoðar leik *samherja* hans hlýtur *samherjinn* viðeigandi víti, auk þess vítis sem *keppandinn* bakar sér.

Í öllum öðrum tilvikum þar sem *keppandi* bakar sér víti fyrir brot á reglu, gildir vítið ekki fyrir *samherja* hans.

## Regla 32

## Bogey, Par og Stableford keppnir

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 32-1. Skilmálar

Bogey, Par og Stableford keppnir eru afbrigði höggleiks þar sem miðað er við ákveðið skor á hverri holu. Höggleiksreglur skulu gilda svo framarlega sem þær brjóta ekki í bága við eftirfarandi sérreglur.

Í Bogey, Par eða Stableford keppnum með forgjöf á *keppandinn* með lægsta nettóskor á holu fyrstur leik á næsta teig.

#### a. Bogey og Par keppnir

Talning í Bogey og Par keppni fer fram á sama hátt og í holukeppni.

Sérhver hola sem *keppandi* lýkur ekki við telst töpuð. Sigurvegari er sá *keppandi* sem vinnur flestar holur.

*Ritarinn* er aðeins ábyrgur fyrir að skrá heildarfjölda högga á þeim holum þar sem *keppandinn* nær nettóskori sem er jafnt eða lægra en hið ákveðna skor.



**Aths. 1:** Skor *keppandans* er leiðrétt með því að **draga frá holu eða holur samkvæmt viðeigandi reglu** þegar hlotið er víti, annað en frávisun, samkvæmt einhverju eftirfarandi:

- Regla 4 Kylfur
- Regla 6-4 Kylfuberi
- Sérhver staðarregla eða keppnisskilmáli þar sem viðurlög eru hámarksvíti fyrir umferð.

*Keppandinn* er ábyrgur fyrir að tilkynna *nefndinni* staðreyndir varðandi slíkt brot áður en hann skilar skorkorti sínu, þannig að *nefndin* geti beitt vítinu. Tilkynni *keppandinn* ekki *nefndinni* brot sitt **sætir hann frávisun**.

**Aths. 2:** Sé *keppandinn* brotlegur gagnvart reglu 6-3a (Rástímar), en mætir á rásstað, tilbúinn til leiks, innan fimm mínútna frá rástíma sínum, eða er brotlegur gagnvart reglu 6-7 (Óhæfileg tóf. Slór við leik), mun *nefndin* **draga eina holu frá heildarárangri**. Hvað ítrekað brot varðar skv. reglu 6-7, sjá reglu 32-2a.

**Aths. 3:** Ef *keppandinn* hlýtur tvö viðbótar vítahögg sem lýst er í undantekningu við reglu 6-6d er því viðbótarvíti beitt með því að **draga eina holu frá samtölu unninna hola í hringnum**. **Vítið sem keppandanum láðist að skrá í skori sínu er beitt á holuna þar sem brotið átti sér stað**. Á hinn bóginn er hvorugu vítinu beitt þegar brot á reglu 6-6d hefur ekki áhrif á úrslit holunnar.

## b. Stableford keppnir

Talning í Stableford keppnum er í punktum miðuðum við ákveðið skor á hverri holu, svo sem hér fer á eftir:

## Hola leikin á

## Punktur

Meira en einu höggi umfram ákveðið skor eða ekkert skor skráð..	0
Einu höggi umfram ákveðið skor.....	1
Á hinu ákveðna skori.....	2
Einu höggi minna en hinu ákveðna skori.....	3
Tveimur höggum minna en hinu ákveðna skori.....	4
Þremur höggum minna en hinu ákveðna skori.....	5
Fjórum höggum minna en hinu ákveðna skori.....	6

Sigurvegari er *keppandinn* sem hlýtur flesta punkta.

*Ritarinn* er aðeins ábyrgur fyrir að skrá heildarfjölda högga á þeim holum þar sem *keppandinn* nær nettóskori sem gefur einn eða fleiri punkta.

**Aths. 1:** Sé *keppandi* brotlegur gagnvart reglu þar sem hámarksvíti er ákveðið fyrir hverja umferð, verður hann að tilkynna *nefndinni* staðreyndir málsins áður en hann skilar skorkorti sínu. Geri hann það ekki **skal hann sæta frávisun**. *Nefndin* mun **draga frá heildarfjölda áunninna punkta í umferðinni tvo punkta fyrir hverja holu þar sem brot var framið, að hámarki í umferð fjóra punkta fyrir hverja brotna reglu**.

**Aths. 2:** Sé *keppandinn* brotlegur gagnvart reglu 6-3a (Rástímar), en mætir á rásstað, tilbúinn til leiks, innan fimm mínútna frá rástíma sínum, eða er brotlegur gagnvart reglu 6-7 (Óhæfileg tóf. Slór við leik), mun *nefndin* **draga tvo punkta frá heildarfjölda punkta í umferðinni**. Hvað ítrekað brot varðar skv. reglu 6-7, sjá reglu 32-2a.

**Aths. 3:** Ef *keppandinn* hlýtur tvö viðbótar vítahögg sem lýst er í undantekningu við reglu 6-6d er því viðbótarvíti beitt með því að **draga tvo punkta frá samtölu punkta í hringnum**. **Vítið sem keppandanum láðist að skrá í skori sínu er beitt á holuna þar sem brotið átti sér stað**. Á hinn bóginn er hvorugu vítinu beitt þegar brot á reglu 6-6d hefur ekki áhrif á punkta holunnar.

**Aths. 4:** *Nefndin* má, til þess að fyrirbyggja slór við leik, setja í keppnis skilmálum (regla 33-1) viðmiðunarreglur um leikhraða, með hámarkstíma leyfðum til að ljúka *fyrirskipaðri umferð*, holu eða *höggi*.

Í slíkum skilmála má *nefndin* breyta víti fyrir að brjóta þessa reglu þannig:

Fyrsta brot – Einn punktur dreginn frá heildarfjölda punkta í umferðinni.

Annað brot – Tveir punktar til viðbótar dregnir frá heildarfjölda punkta í umferðinni.

Seinna brot – Frávísun.

## 32-2. Frávísunarvítí

### a. Frá keppninni

*Keppanda er vísað frá keppninni* hljóti hann frávísunarvítí samkvæmt einhverju eftirfarandi:

- Regla 1-3 Samkomulag um að sniðganga reglur
- Regla 3-4 Neitað að fara eftir reglu
- Regla 4 Kylfur
- Regla 5-1 eða 5-2 Boltinn
- Regla 6-2b Forgjöf
- Regla 6-3 Rástími og ráshópar
- Regla 6-4 Kylfuberi
- Regla 6-6b Undirritun og afhending skorkorts
- Regla 6-6d Rangt skor á holu, þ.e. þegar skráð skor er lægra en rétt er, nema hvað það er vítalaut hafi reglubrotið ekki áhrif á úrslit holunnar
- Regla 6-7 Óhæfileg töf. Slór við leik
- Regla 6-8 Leik hætt

- Regla 7-1 Æfing fyrir eða á milli umferða
- Regla 10-2c Leikið í rangri röð
- Regla 11-1 Tíun
- Regla 14-3 Tilbúinn búnaður og óvenjulegur útbúnaður. Óeðlileg notkun útbúnaðar
- Regla 22-1 Bolti aðstoðar leik
- Regla 33-7 Frávísunarvítí sem nefndin beitir

### b. Frá holunni

Í öllum öðrum tilvikum þar sem brot á *reglu* myndi varða frávísun er *keppandanum* aðeins vísað frá holunni þar sem brotið átti sér stað.

## Stjórnun

Regla 33

Nefndin

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 33-1. Skilmálar. Að ómerkja golfreglu

*Nefndin* verður að ákveða þá skilmála sem gilda skulu um keppni.

*Nefndin* hefur ekki vald til að ómerkja golfreglu.

Eftir að leikur er hafinn í *fyrirskipaðri umferð* má ekki fækka holum í umferðinni.

Vissar *sérreglur* um höggleik eru svo verulega frábrugðnar reglum um holukeppni að ekki er gerlegt eða leyfilegt að sameina þessar tvær tegundir keppna. Árangur í holukeppni sem fram fer undir slíkum

kringumstæðum er ógildur og í höggleikskeppni sæta *keppendurnir* frávisun.

*Nefndin* má takmarka skyldur *dómara* í höggleik.

### 33-2. Völlurinn

#### a. Ákvörðun takmarka

*Nefndin* verður að skilgreina nákvæmlega:

- (i) *völlinn* og hvað sé *út af*,
- (ii) takmörk *vatnstorfærna* og *hliðarvatnstorfærna*,
- (iii) *grund í aðgerð*, og
- (iv) *hindranir* og hluta *vallar*.

#### b. Nýjar holur

Nýjar *holur* ætti að gera sama dag og höggleikur hefst og annars þegar *nefndin* telur það nauðsynlegt, en þó þannig að allir *keppendur* í hverri umferð leiki að hverri *holu* á sama stað.

**Undantekning:** Þegar ekki er unnt að gera við skemmda *holu* svo að hún verði í samræmi við skilgreiningu má *nefndin* gera nýja *holu* þar nálægt, við svipaðar aðstæður.

**Aths.:** Þegar leika á eina umferð á fleiri en einum degi má *nefndin* taka fram í keppnisskilmálum (regla 33-1), að *holur* og *teigar* verði ekki eins staðsettir alla daga keppninnar, að því tilskildu að allir *keppendur* hvern einstakan dag leiki af hverjum *teig* og í hverja *holu* á sama stað.

#### c. Æfingasvæði

Þar sem ekkert æfingasvæði er fyrir hendi utan keppnisvallar ætti *nefndin*, ef mögulegt er, að ákvarða svæðið þar sem leikmenn mega æfa sig á keppnisdegi. Þann dag sem höggleikur fer fram ætti *nefndin* yfirleitt ekki að leyfa æfingu á eða að flöt eða úr *torfæru* á keppnisvelli.

### d. Völlur óleikhæfur

Ef *nefndin* eða réttbær fulltrúi hennar álitur af einhverjum ástæðum *völlinn* óleikhæfan, eða að einhverjar aðstæður fyrirbyggi eðlilegan gólfleik, hefur hún vald til þess, bæði í holukeppni og höggleik, að fyrirskipa leikfrestun um stundarsakir eða í höggleik lýsa leik ógildan og ómerkja öll skor þeirrar umferðar sem um er að ræða. Þegar umferð er ógilt, ógildast öll áfallin víti í þeirri umferð.

(Aðferð við leikfrestun og að hefja aftur leik - sjá reglu 6-8)

### 33-3. Rástímar og ráshópar

*Nefndin* verður að ákveða rástíma og raða *keppendum* í höggleik í þá ráshópa sem þeir verða að leika í.

Þegar holukeppni stendur yfir í lengri tíma ákveður *nefndin* innan hvaða frests hverri umferð verður að vera lokið. Þegar leikmönnum er leyft að ákveða keppnisdag sinn innan þessara marka ætti *nefndin* að tilkynna að keppni verði að fara fram á ákveðnum tíma síðasta dags frestsins, komi leikmenn sér ekki saman um að keppa fyrr.

### 33-4. Forgjafartafla

*Nefndin* verður að birta töflu sem sýnir á hvaða holum og í hvaða röð forgjafarhögg skulu gefin eða þegin.

### 33-5. Skorkort

Í höggleik verður *nefndin* að úthluta hverjum *keppanda* skorkorti, með dagsetningu og nafni hans eða, í *fjórmenningi* eða *fjórleiks*-höggleik, nöfnum *keppendanna*.

Í höggleik er *nefndin* ábyrg fyrir samlagningu á skori og heimfærslu þeirrar forgjafar sem skráð er á skorkortið.

Í *fjórleiks*-höggleik er *nefndin* ábyrg fyrir að heimfæra þá forgjöf sem á kortið er skráð og að skrá og leggja saman hin lægri skor á hverja holu.

Í Bogey, Par eða Stableford keppnum er *nefndin* ábyrg fyrir að beita þeirri forgjöf sem á skorkortið er skráð, reikna úrslit hverrar holu og heildarfjölda áunninna punkta.

**Aths.:** *Nefndin* má fara fram á að sérhver *keppandi* skrái dagsetninguna og nafn sitt á skorkort sitt.

### 33-6. Jafntefli leyst

*Nefndin* verður að auglýsa fyrirkomulag, dag og tíma úrslita í jafnaðri holukeppni, eða í höggleik þar sem fleiri eru jafnir, hvort sem leikið er með eða án forgjafar.

Ekki má útkljá jafnaða holukeppni með höggleik. Jafntefli í höggleik má ekki leysa með holukeppni.

### 33-7. Frávísunarvíti. Vald nefndarinnar

Í einstaklingsbundnum undantekningartilvikum má víkja frá, breyta eða beita frávísunarvíti telji *nefndin* ástæðu til.

Engu víti sem er minna en frávísun má víkja frá eða breyta.

Telji *nefndin* leikmann sekan um alvarlegt brot á siðareglum má hún beita frávísunarvíti samkvæmt þessari reglu.

### 33-8. Staðarreglur

#### a. Meginstefna

*Nefndin* má setja staðarreglur vegna staðbundinna óeðlilegra aðstæðna, samræmist þær reglur markaðri stefnu sem lýst er í viðauka I.

#### b. Að sniðganga eða breyta reglu

Golfreglu má ekki sniðganga með staðarreglu. Telji *nefndin* að staðbundnar óeðlilegar aðstæður hamli eðlilegum leik að því marki að setja þurfi staðarreglu sem breytir golfreglunum, verður R&A að heimila hana.

## Regla 34

## Ágreiningsmál og úrskurðir

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### 34-1. Kröfur og víti

#### a. Holukeppni

Ef krafa er lögð fyrir *nefndina* samkvæmt reglu 2-5 ætti að fella úrskurð svo fljótt sem unnt er, þannig að leiðréttá megi keppnistöðuna ef með þarf. Sé krafa ekki sett fram í samræmi við reglu 2-5 má *nefndin* ekki taka hana til greina.

Engin tímamörk eru á beitingu frávísunarvítis vegna brots á reglu 1-3.

#### b. Höggleikur

Í höggleik má ekki afturkalla, breyta eða beita víti eftir að keppninni lýkur. Keppni er lokið þegar úrslitum keppinnar hefur verið formlega lýst, eða í höggleik sem er úrtak fyrir holukeppni þegar leikmaðurinn hefur leikið af teig í fyrstu holukeppni sinni.

**Undantekningar:** Frávísunarvíti verður að beita eftir að keppni er lokið hafi *keppandi*:

- (i) verið brotlegur gegn reglu 1-3 (Samkomulag um að sniðganga reglur); eða
- (ii) skilað skorkorti sem hann hefur skráð á forgjöf sem hann vissi, áður en keppni var lokið, að var hærrí en rétt var og þetta hafði áhrif á móttekin forgjafarhögg, (regla 6-2b); eða
- (iii) skilað skori á holu lægra en rétt er (regla 6-6d) af einhverri annarri ástæðu en að hafa vanrækt að telja með eitt eða fleiri *vítahögg* sem hann hafði bakað sér og ekki vítað um áður en keppni var lokið; eða

(iv) vitað, áður en keppninni var lokið, að hann var brotlegur gegn einhverri annarri reglu þar sem viðurlög eru frávisun.

### 34-2. Úrskurður dómara

Hafi *dómari* verið skipaður af *nefndinni* er úrskurður hans endanlegur.

### 34-3. Úrskurður nefndarinnar

Sé ekki *dómari* verður að vísa öllum ágreiningi eða vafaatriðum sem varða reglurnar til *nefndarinnar*, en úrskurður hennar er endanlegur.

Ef *nefndin* getur ekki komist að niðurstöðu má hún bera ágreininginn eða vafaatriðið undir reglunefnd R&A (The Rules of Golf Committee of the R&A) og er úrskurður þeirrar nefndar endanlegur.

Ef ágreiningnum eða vafaatriðinu hefur ekki verið vísað til reglunefndar R&A mega leikmaðurinn eða leikmennirnir fara fram á að skýrsla sem viðkomandi aðilar hafa samþykkt sé send, af tilnefndum fulltrúa *nefndarinnar*, til reglunefndar R&A til að fá álit á réttmæti úrskurðar sem hefur verið kveðinn upp. Svárið verður sent þessum tilnefnda fulltrúa.

Fari leikur fram á annan hátt en í samræmi við golfreglurnar, mun reglunefnd R&A ekki úrskurða um nein vafaatriði.

## Viðauki I – Efnisyfirlit

### A-hluti Staðarreglur

1. Völlur - Að skilgreina hvað sé út af og önnur mörk.....	138
2. Verndun vallar.....	139
a. Grund í aðgerð. Leikur bannaður.....	139
b. Verndun ungra trjáa.....	139
c. Friðlýst svæði.....	140
3. Ástand vallar .....	142
a. Sokkinn bolti.....	142
b. „Bætt lega“ og „Vetrarreglur“ .....	143
c. Að hreinsa bolta .....	144
d. Holur eftir götun.....	145
e. Jaðrar og samskeyti skorins torfs.....	145
f. Steinar í glompum .....	145
4. Hindranir.....	146
a. Óhreyfanlegar hindranir nærri flöt.....	146
b. Tímabundnar óhreyfanlegar hindranir .....	147
c. Tímabundnar raflínur og kaplar.....	150
5. Vatnstorfærur - Bolta leikið til vara skv. reglu 26-I.....	151
6. Fallreitir .....	152
7. Fjarlægðarmælar .....	153

### B-hluti Keppnisskilmálar

1. Ákvæði um kylfur og boltann.....	154
a. Skrá um leyfilega hausa teigtrjáa .....	154
b. Skrá yfir leyfilega bolta .....	155
c. Skilmáli um sömu boltategund.....	156
2. Kylfuberi.....	157
3. Leikhraði .....	158

4. Leik frestað vegna þess að hætta steðjar að.....	158
5. Æfing.....	158
a. Almennt.....	158
b. Æfing milli leiks um holur.....	159
6. Ráðlegging í sveitakeppni.....	159
7. Nýjar holur .....	159
8. Akstur .....	159
9. Lyfjanotkun .....	160
10. Hvernig jafntefli er leyst .....	160
11. Röðun fyrir holukeppni. Almenn töluleg röðun.....	162

## Viðauki I – Staðarreglur. Keppnisáskilmálar

### Hluti A

### Staðarreglur

#### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

#### Almennt

Svo sem regla 33-8a mælir fyrir um má *nefndin* semja og birta staðarreglur vegna staðbundinna óeðlilegra aðstæðna, samræmist reglurnar þeirri stefnu sem mörkuð er í þessum viðauka. Þar að auki er nánari upplýsingar um ásættanlegar og óheimilar staðarreglur að finna í ritinu „Decisions on the Rules of Golf“, undir reglu 33-8 og í ritinu „Guidance on Running a Competition“.

Hái staðbundnar óeðlilegar aðstæður eðlilegum leik og *nefndin* telur nauðsynlegt að breyta frá golfreglu verður að fá leyfi R&A.

Innan þeirra viðmiða sem fram koma í viðauka I má *nefndin* setja staðarreglur með því að vísa í sýnishornin sem birt eru hér á eftir, með tilvísunum á skorkortum eða auglýsingatöflum. Tímabundnar staðarreglur ætti þó ekki að prenta á skorkort.

#### 1. Völlur – Að skilgreina hvað sé út af, önnur mörk og stöðu hluta

Nefndin má setja staðarreglur sem:

- Lýsa og skilgreina vallarmörk, *vatnstorfærur*, *hliðarvatnstorfærur*, *grund í aðgerð*, *hindranir* og hluti sem teljast hluti vallar (regla 33-2a).
- Útskýra stöðu *vatnstorfæra* sem kunna að vera *hliðarvatnstorfærur* (regla 26).

- Útskýra stöðu hluta sem kunna að vera *hindranir* (regla 24).
- Lýsa mannvirki sem hluta vallar og því ekki *hindranir*, s.s. mangngerða veggj við *teiga*, *flatir* og *glompur* (reglur 24 og 33-2a).
- Lýsa manngert yfirborð og jaðra vega sem hluta vallar.
- Veita lausn á sama hátt og skv. reglu 24-2b frá vegum og stígum sem ekki hafa manngert yfirborð, ef þeir gætu truflað leik á ósanngjarnan hátt.
- Skilgreina tímabundnar *hindranir* sem settar hafa verið upp á eða við *völlinn* sem hreyfanlegar, óhreyfanlegar eða tímabundnar óhreyfanlegar *hindranir*.

#### 2. Verndun vallar

##### a. Grund í aðgerð. Leikur bannaður

Óski *nefndin* þess að vernda eitthvað svæði á *vellinum*, s.s. ræktunarsvæði flatargrass, trjáreiði og önnur svæði í ræktun, ætti *nefndin* að lýsa svæðið *grund í aðgerð* og banna leik innan þess. Mælt er með eftirfarandi staðarreglu:

„Svæðið \_\_\_\_\_ (afmarkað með \_\_\_\_ ) er *grund í aðgerð*, þaðan sem leikur er bannaður. Liggja bolti leikmanns á svæðinu, eða það truflar stöðu hans eða sveiflusvið, verður hann að leita lausnar samkvæmt reglu 25-1.

##### VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.”

##### b. Verndun ungra trjáa

Þegar óskað er að vernda ungan trjágróður er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„Verndun ungra trjáa auðkenndra með \_\_\_\_\_. Ef slíkt tré truflar stöðu leikmanns eða fyrirhugað sveiflusvið verður að lyfta boltanum, vitalaust, og láta hann falla í samræmi við aðferðina sem tilgreind er í reglu 24-2b (Óhreyfanleg hindrun). Liggja boltinn í *vatnstorfæru* verður

leikmaðurinn að lyfta honum og láta falla í samræmi við reglu 24-2b(i) nema hvað næsti staður fyrir lausn verður að vera í vatnstorfærinni og boltann verður að láta falla í vatnstorfærana, eða fara að samkvæmt reglu 26. Boltann má hreinsa þegar honum er lyft samkvæmt þessari staðarreglu.

**Undantekning:** Leikmanni er ekki heimil lausn samkvæmt þessari staðarreglu ef (a) truflun vegna einhvers annars en trésins veldur því að höggið er greinilega óraunsað, eða (b) truflun vegna trésins yrði aðeins við greinilega óskynsamlegt högg, óeðlilega stöðu, sveiflu eða leikátt að nauðsynjalausu.

#### VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.”

#### c. Friðlýst svæði

Ef rétt yfirvald (þ.e. ríkisstofnun eða hliðstæð) bannar að fara inn á og/eða leika af svæði á vellinum eða aðliggjandi honum vegna umhverfisverndar ætti nefndin að setja staðarreglu sem útskýrir aðferð fyrir lausn. Nefndin má ekki skilgreina svæði sem friðlýst svæði.

Nefndin hefur val um hvort svæðið er skilgreint sem *grund í aðgerð*, *vatnstorfæra* eða *út af*. Hún má þó ekki einfaldlega skilgreina slíkt svæði sem *vatnstorfæru* samræmist það ekki skilgreiningunni á „vatnstorfæru“ og nefndin ætti að reyna að viðhalda eiginleikum holunnar.

Mælt er með eftirfarandi staðarreglu:

#### „I. Skilgreining

Friðlýst svæði (FS) er svæði, þannig skilgreint af réttu yfirvaldi. Bannað er að fara inn á svæðið eða leika úr því, vegna umhverfisverndar.

Svæðin \_\_\_\_\_ (afmörkuð með \_\_\_\_\_) eru friðlýst svæði (FS). Við leik teljast þessi svæði vera (*grund í aðgerð* – *vatnstorfæru* – *út af*).

#### 2. Bolti á friðlýstu svæði

##### Grund í aðgerð:

Sé bolti á FS sem er skilgreint sem *grund í aðgerð* verður leikmaðurinn að láta bolta falla í samræmi við reglu 25-1b.

Sé það vitað eða nánast öruggt að bolti sem ekki hefur fundist er á FS sem skilgreint er sem *grund í aðgerð*, má leikmaðurinn leita vítalausrar lausnar í samræmi við reglu 25-1c.

##### Vatnstorfæru og hliðarvatnstorfæru:

Finnist boltinn á FS, eða það er vitað eða nánast öruggt að bolti sem ekki hefur fundist er á FS, sem skilgreint er sem *vatnstorfæra* eða *hliðarvatnstorfæra*, verður leikmaðurinn, gegn einu vítahöggi, að fara að samkvæmt reglu 26-1.

**Aths.:** Velti bolti sem látinn er falla samkvæmt reglu 26 í legu þar sem FS truflar stöðu leikmannsins eða fyrirhugað sveiflusvið, verður hann að leita lausnar í samræmi við grein 3 í þessari staðarreglu.

##### Út af:

Sé bolti á FS sem skilgreint er sem *út af*, verður leikmaðurinn að leika bolta, gegn einu vítahöggi, eins nærri og unnt er staðnum þaðan sem upphaflega boltanum var síðast leikið (sjá reglu 20-5).

#### 3. Truflun á stöðu eða fyrirhuguðu sveiflusviði

Truflun vegna FS verður þegar slíkt FS truflar stöðu leikmanns eða fyrirhugað sveiflusvið. Sé truflun til staðar verður leikmaðurinn að leita lausnar, þannig:

- (a) **Á leið:** Liggja boltinn á leið verður að ákvarða næsta stað á vellinum sem er (a) ekki nær *holunni*, (b) laus við truflun vegna FS og (c) ekki í *torfæru* eða á *flöt*. Leikmaðurinn verður að lyfta boltanum og láta hann falla vítalaut innan einnar kyflungdar frá staðnum sem þannig er ákvarðaður, á stað á *vellinum* sem fullnægir skilyrðum (a), (b) og (c) hér á undan.
- (b) **Í torfæru:** Sé boltinn í *torfæru* verður leikmaðurinn að lyfta honum og láta hann falla annaðhvort:



- (i) Vítaust, í *torfærana*, eins nærri og unnt er staðnum sem boltinn lá á, en ekki nær *holunni*, á stað á *vellinum* sem veitir fulla lausn frá FS; eða
- (ii) Gegn einu *vítahöggi*, utan *torfærunnar*, þannig að staðurinn sem boltinn lá á sé í beinni línu milli *holunnar* og staðarins þar sem hann er látinn falla, án takmörkunar á hve langt aftan við *torfærana* hann er látinn falla. Auk þess má leikmaðurinn fara að samkvæmt reglu 26 eða 28 ef við á.
- (c) Á flötinni: Liggi boltinn á *flötinni* verður leikmaðurinn að lyfta honum og leggja aftur vítaust á næsta stað sem veitir fulla lausn frá FS, en ekki nær *holunni* eða í *torfæru*.

Boltann má hreinsa þegar honum er lyft samkvæmt 3. grein þessarar staðarreglu.

**Undantekning:** Leikmaður má ekki taka lausn samkvæmt 3. grein þessarar staðarreglu ef (a) truflun vegna einhvers annars en FS veldur því að *höggjð* er greinilega óraunsaett, eða (b) truflun vegna FS yrði aðeins við greinilega óskynsamlegt *högg*, óeðlilega *stöðu*, sveiflu eða leikátt að nauðsynjalausu.

#### VIÐI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.

**Aths.:** *Nefndin* má láta alvarlegt brot á þessari staðarreglu varða frávisun.”

### 3. Ástand vallar

#### a. Sokkinn bolti

Ástand vallar, þ.á.m. for og vatnsósa jörð, getur hamlað eðlilegum leik og réttlætt lausn vegna sokkins bolta hvar sem er á *leið*.

Regla 25-2 mælir fyrir um vítalausa lausn vegna bolta sem sokkinn er í eigin fari eftir niðurkomu á snöggslegnu svæði á *leið*. Á *flötinni* má lyfta bolta og gera við skemmdir vegna niðurkomu bolta (reglur 16-1b og c). Þegar ástæða væri til að leyfa lausn vegna sokkins bolta hvar sem

er á *leið*, er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„Bolta sem sokkinn er í eigin fari í jörðu eftir niðurkomu á *leið* má lyfta vítaust, hreinsa og láta falla eins nærri og unnt er þeim stað sem honum var lyft af, en ekki nær *holunni*. Þegar boltinn er látinn falla verður hann að lenda fyrst á einhverjum hluta *vallarins*, á *leið*.

**Aths.:** Bolti er „sokkinn” þegar hann liggur í eigin fari og hluti boltans liggur neðan við yfirborð jarðar. Bolti þarf ekki endilega að snerta jarðveg til að teljast sokkinn (gras, *lausung* og þess háttar kann að liggja milli boltans og jarðvegsins).

#### Undantekningar:

1. Leikmaður má ekki taka lausn samkvæmt þessari staðarreglu sé boltinn sokkinn í sand á svæði sem ekki er snöggslegið.
2. Leikmaður má ekki taka lausn samkvæmt þessari staðarreglu ef truflun vegna einhvers annars en þess ástands sem staðarreglan fellur um veldur því að höggjð er greinilega óraunsaett.

#### VIÐI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.”

#### b. „Bætt lega“ og „Vetrarreglur“

Gert er ráð fyrir *grund í aðgerð* í reglu 25 og tilfallandi staðbundnar óeðlilegar aðstæður sem gætu háð sanngjörnum leik, og eru ekki viðtækar, ætti að skilgreina sem *grund í aðgerð*.

Á hinn bóginn geta erfiðar aðstæður, svo sem mikil snjálöng, vorleysingar, langvarandi rigningatið eða miklir hitar, gert brautir óviðunandi og stundum hamlað notkun þungra sláttuvéla. Þegar slíkt ástand verður svo ríkjandi á *vellinum* að *nefndin* telur „bætta lega“ eða „vetrarreglur“ stuðla að sanngjörnum leik og verndun *vallarins* er mælt með eftirfarandi staðarreglu (sem ætti að nema úr gildi strax og aðstæður leyfa):

„Bolta sem liggur á snöggslegnu svæði á *leið* (eða takmarkið svæðið frekar, t.d. á 6. holu) má, vítaust, lyfta og hreinsa. Leikmaðurinn verður að merkja legu boltans áður en hann lyftir honum. Þegar

hann hefur lyft boltanum verður hann að leggja hann á stað innan (skilgreinið svæði, t.d. sex þumlunga, einnar kyfufullengdar o.s.frv.) frá upphaflegri legu, en ekki nær *holunni* og ekki í *torfæru* eða á *flöt*.

Leikmaður má leggja bolta sinn aðeins einu sinni og boltinn verður í *leik* þegar hann hefur verið lagður (regla 20-4). Tolti boltinn ekki á staðnum þar sem hann er lagður heyrir það undir reglu 20-3d. Tolti boltinn á staðnum þar sem hann var lagður og hreyfist eftir það, er það vítalaut og boltanum verður að leika þar sem hann liggur, nema ákvæði einherrar annarrar reglu eigi við.

Merki leikmaður ekki legu boltans áður en hann lyftir honum, hreyfir boltamerkið áður en hann setur boltann aftur í leik eða hann hreyfir boltann á einhvern annan hátt, s.s. að velta honum með kyflu, hlýtur hann eitt vítahögg.

**Aths.:** „Snöggslegið svæði“ merkir sérhvert það svæði á vellinum, þar með talda stiga um karga, sem slegnir eru sem braut eða sneggja.

#### \*VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

[Holukeppni](#) – Holutap. [Höggleikur](#) – Tvö högg.

\*Hljóti leikmaður almennt víti fyrir að brjóta þessa staðarreglu er ekki beitt víti til viðbótar samkvæmt staðarregluinni.“

#### c. Að hreinsa bolta

Aðstæður, svo sem mjög mikil bleyta sem valda því að verulegt magn moldar loðir við boltann, geta verið slíkar að leyfi til að lyfta boltanum, hreinsa hann og leggja aftur væri við hæfi. Í slíkum tilfellum er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„(Tilgreinið svæðið, s.s. á 6. holu eða á snöggslegnu svæði) má vítalaut lyfta bolta og hreinsa hann. Boltann verður að leggja aftur á sama stað.

**Aths.:** Merkja verður legu boltans áður en honum er lyft samkvæmt þessari staðarreglu – sjá reglu 20-1.

#### VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

[Holukeppni](#) – Holutap. [Höggleikur](#) – Tvö högg.”

#### d. Holur eftir götunarvélar

Þegar *völlurinn* hefur verið „gataður“ getur staðarregla sem leyfir vítalaut lausn frá holu eftir götunarvél verið réttmæt. Mælt er með eftirfarandi staðarreglu:

„Bolta sem stöðvast á *leið* á eða í holu eftir götunarvél má lyfta vítalaut, hreinsa og láta falla eins nærri og unnt er staðnum þar sem hann lá en ekki nær *holunni*. Þegar boltinn látinn falla verður hann að snerta fyrst einhvern hluta *vallarins*, á *leið*.

Á *flötinni* má leggja bolta sem stöðvast á eða í holu eftir götunarvél á næsta stað, ekki nær *holunni*, sem er laus við slíkar aðstæður.

#### VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

[Holukeppni](#) – Holutap. [Höggleikur](#) – Tvö högg.”

#### e. Samskeyti skorinna grasþakna

Vilji nefndin veita lausn vegna samskeyta skorinna grasþakna, en ekki vegna þaknanna sjálfra, er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„Samskeyti og jaðrar skorinna grasþakna á *leið* (en ekki þökurnar sjálfar) teljast *grund* í *aðgerð*. Truflun vegna samskeytanna og jaðrana á *stöðu* leikmannsins telst þó ekki, sem slík, truflun samkvæmt reglu 25-1. Liggja boltinn í eða snerti samskeytin eða jaðrana, eða þau trufla fyrirhugað sveiflusvið, fæst lausn samkvæmt reglu 25-1. Öll samskeyti og jaðrar innan svæðis skorinna grasþakna teljast hluti sömu samskeytanna.

#### VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

[Holukeppni](#) – Holutap. [Höggleikur](#) – Tvö högg.”

#### f. Steinar í glompum

Steinar eru *lausung* samkvæmt skilgreiningu og þegar bolti leikmanns er í *torfæru* má ekki snerta eða hreyfa stein sem liggur í eða snertir *torfæruna* (regla 13-4). Steinar í *glompum* geta hins vegar búið leikmönnum hættu (leikmaður gæti meiðst af steini sem hrekkur af kyflu leikmannsins þegar hann reynir að leika bolta) og þeir geta háð eðlilegum gollfeik.

Þegar ástæða væri til að leyfa að steinar í *glompu* séu fjarlægðir er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„Steinar í *glompum* eru hreyfanlegar *hindranir* (regla 24-1 gildir).“

#### 4. Hindranir

##### a. Óhreyfanlegar hindranir nærri flöt (t.d. vökvunarstútar)

Regla 24-2 gerir ráð fyrir vítalausri lausn vegna truflunar frá óhreyfanlegri *hindrun*, en hún gerir einnig ráð fyrir að, að undanskildu á flöt, truflun á *leiklinu* heyri ekki sem slík undir þessa reglu.

Á sumum völlum eru *flatarsvuntur* svo snöggslegnar að leikmenn kunna að vilja pútta utan *flatarinnar*. Við slíkar aðstæður kunna óhreyfanlegar *hindranir* á svuntunni að há eðlilegum golfleik og setning eftirfarandi staðarreglu til aukinnar vítalausrar lausnar vegna óhreyfanlegrar *hindrunar* væri réttlætanager:

„Lausn vegna truflunar af óhreyfanlegri *hindrun* er leyfð samkvæmt reglu 24-2.“

Liggi boltinn þar að auki á *leið*, og óhreyfanleg *hindrun* sem er á eða innan tveggja kyflulengda frá *flötinni* og innan tveggja kyflulengda frá boltanum truflar *leiklinu* milli boltans og *holunnar*, má leikmaðurinn fá lausn, þannig:

Boltanum verður að lyfta og láta hann falla á næsta stað við þann sem hann lá á, og er (a) ekki nær *holunni*, (b) laus við truflunina, og (c) ekki í *torfæru* eða á *flöt*.

Liggi bolti leikmannsins á *flötinni* og óhreyfanleg *hindrun* sem er innan tveggja kyflulengda frá *flötinni* truflar *púttlinu* leikmannsins er honum heimil lausn, þannig:

Lyfta verður boltanum og leggja hann á næsta stað við þann sem hann lá á, og er (a) ekki nær *holunni*, (b) laus við truflunina, og (c) ekki í *torfæru*.

Hreinsa má boltann þegar honum er lyft.

**Undantekning:** Leikmanni er ekki heimil lausn samkvæmt þessari staðarreglu ef truflun vegna einhvers annars en óhreyfanlegrar *hindrunarinnar* veldur því að *högg* er greinilega óraunsætt.

#### VÍTI FYRIR BROTT Á STAÐARREGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.”

**Aths.:** *Nefndin* má takmarka þessa staðarreglu við tiltekna holar, einungis við bolta sem liggja á snöggslegnu svæði, við tiltekna *hindranir*, eða, í þeim tilvikum þegar *hindranirnar* eru ekki á *flötinni*, við *hindranir* á snöggslegnu svæði. „Snöggsleggið svæði“ á við sérhvert svæði á vellinum, þar með talda stíga um karga, þar sem gras er slegið eins og á brautum eða sneggra.

#### b. Tímabundnar óhreyfanlegar hindranir

Þegar tímabundnum hindrunum er komið fyrir á eða við *völlinn* ætti *nefndin* að skilgreina stöðu slíkra hindrana sem hreyfanlegra, óhreyfanlegra eða tímabundinna óhreyfanlegra hindrana

Skilgreini *nefndin* slíkar hindranir sem tímabundnar óhreyfanlegar hindranir er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

##### “1. Skilgreining

Tímabundin óhreyfanleg hindrun (TÓH) er mannvirki, ekki varanlegt, sem gjarnan er reist í tengslum við keppni og er fast eða ekki auðflutt. Dæmi um TÓH eru, án þess að vera tæmandi, tjöld, skortöflur, áhorfendapallar, sjónvarpsturnar og salerni.

Hliðarstög eru hluti viðkomandi TÓH nema *nefndin* lýsi því yfir að með þau skuli fara sem loftlínur rafmagns eða kapla.

##### 2. Truflun

Truflun vegna TÓH verður þegar (a) boltinn liggur framan við og svo nálægt henni að hún truflar *stöðu* leikmannsins eða fyrirhugað sveiflusvið, eða (b) boltinn liggur í, á, undir eða á bak við viðkomandi TÓH þannig að einhver hluti hennar er beint á milli boltans og

*holunnar* og er í *leiklinu* hans. Það telst einnig truflun liggja boltinn innan einnar kylfulengdar frá stað, jafnlangt frá *holunni*, þar sem slík truflun væri til staðar.

**Aths.:** Bolti er undir TÓH þegar hann er undir ystu mörkum hennar, jafnvel þótt slík mörk nái ekki til jarðar.

### 3. Lausn

Leikmanni er heimil lausn vegna truflunar af TÓH, þar með talinni TÓH sem er *út af*, þannig:

- (a) Á leið: Liggja boltinn á *leið* verður að ákvarða næsta stað á *vellinum* við þann sem boltinn liggur á sem er (a) ekki nær *holunni*, (b) laus við truflun eins og hún er skilgreind í grein 2 og (c) ekki í *torfæru* eða á *flöt*. Leikmaðurinn verður að lyfta boltanum og láta hann falla vítalaut innan einnar kylfulengdar frá staðnum sem þannig er ákvarðaður á stað á *vellinum* sem fullnægir ákvæðum (a), (b) og (c) hér á undan.
- (b) Í torfæru: Liggja boltinn í *torfæru* verður leikmaðurinn að lyfta boltanum og láta falla annaðhvort:
- Vítalaut, í samræmi við grein 3(a) hér að framan, nema hvað næsti staður á *vellinum* sem veitir fulla lausn verður að vera í *torfærinni* og boltann verður að láta falla í *torfæruna* eða, sé full lausn ekki möguleg, þar á *vellinum* innan *torfærunnar* sem mest lausn fæst; eða
  - Gegn einu vítahöggi, utan *torfærunnar* á eftirfarandi hátt: Ákvarða verður næsta stað á *vellinum* við þann sem boltinn liggur á sem (a) er ekki nær *holunni*, (b) er laus við truflun eins og hún er skilgreind í grein 2 og (c) er ekki í *torfæru*. Leikmaðurinn verður að láta boltann falla innan einnar kylfulengdar frá staðnum sem þannig var ákvarðaður á stað á *vellinum* sem fullnægir ákvæðum (a), (b) og (c) hér að framan

Bolta sem lyft er samkvæmt grein 3 má hreinsa.

**Aths. I:** Liggja boltinn í *torfæru* er ekkert í staðarreglu þessari sem

bannar leikmanninum að fara að samkvæmt reglu 26 eða 28, ef við á.

**Aths. 2:** Sé boltinn sem á að láta falla samkvæmt staðarreglu þessari ekki strax tiltækur má setja *skiptibolta* í staðinn.

**Aths. 3:** *Nefnd* má setja staðarreglu (a) sem leyfir eða krefst þess að leikmaður noti fallreit þegar hann tekur lausn frá TÓH eða (b) leyfir leikmanni sem valkost til viðbótar að láta bolta falla hinum megin við TÓH frá staðnum sem ákvarðaður var samkvæmt grein 3, en að öðru leyti í samræmi við grein 3.

**Undantekningar:** Liggja bolti leikmannsins fyrir framan eða á bak við viðkomandi TÓH (ekki í, á eða undir TÓH) má hann ekki fá lausn samkvæmt grein 3 ef:

- Truflun vegna einhvers annars en TÓH veldur því að það er greinilega óraunsaðtt að greiða *högg* að boltanum eða, sé TÓH fyrir, að greiða *högg* þannig að boltinn geti stöðvast á beinni línu að *holunni*;
- Truflun vegna viðkomandi TÓH yrði aðeins við greinilega óskynsamlegt *högg* eða ónaúðsynlega *stöðu*, sveiflu eða leikátt; eða
- Það væri greinilega óraunsaðtt að ætla leikmanninum að geta slegið boltann svo langt í átt að *holunni* að hann nái að viðkomandi TÓH, sé viðkomandi TÓH fyrir.

Leikmaður sem ekki á rétt á lausn vegna þessara undantekninga má, ef boltinn er á *leið* eða í *glompu*, fá lausn samkvæmt reglu 24-2b ef við á. Liggja boltinn í *vatnstorfæru* má leikmaðurinn lyfta boltanum og láta hann falla samkvæmt reglu 24-2b(i), nema að *næsti staður fyrir lausn* verður að vera í *vatnstorfærinni* og boltann verður að láta falla í *vatnstorfæruna*. Ella má leikmaðurinn fara að samkvæmt reglu 26-1.

### 4. Bolti í TÓH finnst ekki

Sé það vitað eða nánast öruggt að bolti sem ekki hefur fundist sé í, á eða undir TÓH, má láta bolta falla í samræmi við ákvæði greina 3 eða 5, ef við eiga. Sé greinum 3 eða 5 beitt dæmist boltinn liggja á staðnum þar sem hann fór síðast í gegnum ystu mörk viðkomandi TÓH (regla 24-3).

## 5. Fallreitir

Sæti leikmaðurinn truflun af TÓH má *nefndin* leyfa eða áskilja að fallreitir sé notaður. Noti leikmaðurinn fallreit til lausnar verður hann að láta boltann falla á þann fallreit sem næstur er þar sem bolti hans lá upphaflega eða var dæmdur liggja samkvæmt grein 4 (jafnvel þótt næsti fallreitir geti verið nær *holunni*).

**Aths:** *Nefnd* má setja staðarreglu sem bannar að nota fallreit sem er nær *holunni*.

### VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.”

## c. Tímabundnar raflínur og kaplar

Þegar tímabundnar raflínur, kaplar eða símalínur eru lagðar á *vellinum* er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„Tímabundnar raflínur, kaplar, símalínur og mottur til að þekja þær eða stoðir þeirra, eru *hindranir*:

1. Sé auðvelt að færa þær gildir regla 24-1.
2. Séu þær fastar eða ekki auðfluttar má leikmaðurinn, liggja boltinn á leið eða í *glömpu*, fá lausn svo sem regla 24-2b mælir fyrir um. Liggja boltinn í *vatnstorfæru* má leikmaðurinn lyfta boltanum og láta falla samkvæmt reglu 24-2b(i), nema hvað næsti *staður fyrir lausn* verður að vera í *vatnstorfærinni* og boltann verður að láta falla í hana, ella má leikmaðurinn fara að samkvæmt reglu 26.
3. Hitti bolti loftlínu rafmagns eða kapals er *höggið* afturkallað og leikmaðurinn verður að leika bolta eins nærri og unnt er af staðnum þaðan sem upphaflega boltanum var leikið, í samræmi við reglu 20-5 (Að slá næsta högg þaðan sem næsta högg á undan var slegið).

**Aths.:** Stoðvirar tímabundinnar óhreyfanlegrar hindrunar eru hluti hennar nema *nefndin*, í staðarreglu, lýsi yfir að þeir skuli jafngilda loftlínum rafmagns eða kapla.

**Undantekning:** Högg sem verður til þess að bolti hittir tengivirkir reist til þess að beina kapli upp frá yfirborðinu má ekki endurtaka.

4. Grasi þaktir skurðir fyrir kapla eru *grund í aðgerð*, jafnvel þótt ómerktir séu, og regla 25-1b á við.

### VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

Holukeppni – Holutap. Höggleikur – Tvö högg.”

## 5. Vatnstorfæru - Bolta leikið til vara skv. reglu 26-1

Sé *vatnstorfæra* (þ.m.t. *hliðarvatnstorfæra*) af slíkri stærð og lögun, og/ eða þannig staðsett, að:

- (i) það væri illgerlegt að ákvarða hvort bolti sé í *torfærinni* eða það myndi teyja leik um of, og
- (ii) finnst boltinn ekki sé það vitað eða nánast öruggt að hann sé í *vatnstorfærinni*,

má *nefndin* setja staðarreglu sem leyfir leik bolta til vara samkvæmt reglu 26-1. Boltanum er leikið til vara samkvæmt einhverjum leyfðra valkosta í reglu 26-1, eða viðeigandi staðarreglu. Í slíku tilfalli, sé bolta leikið til vara og upphaflegi boltinn er í *vatnstorfæru*, má leikmaðurinn leika upphaflega boltanum þar sem hann liggur eða halda áfram með boltann sem leikið var til vara, en hann má ekki fara að samkvæmt reglu 26-1 hvað upphaflega boltann varðar.

Við slíkar aðstæður er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„Sé vafi um hvort bolti er í eða *týndur* í *vatnstorfæru* (takið fram hvar), má leikmaðurinn leika öðrum bolta til vara samkvæmt hvaða viðeigandi valkosti í reglu 26-1 sem er.

Finnist upphaflegi boltinn utan *vatnstorfærunnar* verður leikmaðurinn að halda áfram leik með honum.

Finnist upphaflegi boltinn í *vatnstorfærinni* má leikmaðurinn annaðhvort leika honum þar sem hann liggur, eða halda áfram leik með boltanum sem leikið var til vara, samkvæmt reglu 26-1.

Finnist upphaflegi boltinn ekki eða sé þekktur innan fimm mínútna leitartímans verður leikmaðurinn að halda áfram leik með boltanum sem leikið var til vara.

## VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

[Holukeppni](#) – Holutap. [Höggleikur](#) – Tvö högg.”

### 6. Fallreitir

Nefndin má setja upp fallreiti þar sem má eða verður að láta bolta falla, telji nefndin ekki hagkvæmt eða framkvæmanlegt að fara nákvæmlega eftir reglu 24-2b eða reglu 24-3 (Óhreyfanlegar hindranir), reglu 25-1b eða 25-1c (Óeðlilegt ástand vallar), 25-3 (Röng flöt), reglu 26-1 (Vatnstorfærur og hliðarvatnstorfærur) eða reglu 28 (Bolti ósláanlegur).

Yfirleitt ættu slíkir fallreitir að þjóna sem valkostir til viðbótar þeim sem reglan gefur kost á, fremur en að vera skylda.

Í dæmi fyrir fallreit vegna *vatnstorfæru*, þar sem slíkur fallreitir er settur upp, er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„Sé bolti í eða það er vitað eða nánast öruggt að bolti sem ekki hefur fundist er í *vatnstorfærinni* (tilgreinið hvar), má leikmaðurinn:

- (i) fara að samkvæmt reglu 26; eða
- (ii) sem valkost til viðbótar láta bolta falla, gegn einu vítahöggi, á fallreitinn.

## VÍTI FYRIR BROT Á STAÐARREGLU:

[Holukeppni](#) – Holutap. [Höggleikur](#) – Tvö högg.”

**Aths.:** Þegar fallreitir er notaður gilda eftirfarandi ákvæði um að láta boltann falla eða falla aftur:

- (a) Leikmaðurinn þarf ekki að standa innan fallreitsins þegar hann lætur boltann falla.

- (b) Boltinn sem látinn er falla verður fyrst að koma niður á *völlinn* innan fallreitsins.
- (c) Sé fallreitirinn afmarkaður með línu, er línan innan hans.
- (d) Boltinn sem látinn er falla þarf ekki að stöðvast innan fallreitsins.
- (e) Boltann verður að láta falla aftur velti hann og stöðvist í aðstæðum sem regla 20-2c(i-vi) tekur til.
- (f) Boltinn sem látinn er falla má velta nær *holunni* en sá staður er þar sem hann fyrst snerti *völlinn*, svo fremi að hann stöðvist innan tveggja kylfulengda frá þeim stað og ekki í neinni þeirra aðstæðna sem liður (e) tekur til.
- (g) Með fyrirvara vegna ákvæða (e) og (f), má boltinn sem látinn er falla velta og stöðvast nær *holunni* en:
  - upphafleg eða áætluð upphafleg lega hans (sjá reglu 20-2b);
  - *næsti staður fyrir lausn* eða besta fánlega lausn (regla 24-2, 25-1 eða 25-3); eða
  - staðurinn þar sem upphaflegi boltinn fór síðast yfir mörk *vatnstorfæru* eða *hliðarvatnstorfæru* (regla 26-1).

### 7. Fjarlægðarmælar

Vilji nefndin fara að samkvæmt athugasemd við reglu 14-3 er mælt með eftirfarandi staðarreglu:

„(Tilgreinið nánar svo sem við á, t.d. „Í þessari keppni” eða „Við leik á *vellinum*”, o.s.frv.) má leikmaður afla sér upplýsinga um fjarlægð með því að nota fjarlægðarmæli. Ef, á meðan fyrirskipuð umferð er leikin, leikmaður notar fjarlægðarmæli til að mæla eða meta aðrar aðstæður sem gætu haft áhrif á leik hans (s.s. hæðarmun, vindhraða, o.s.frv.) er leikmaðurinn brotlegur við reglu 14-3.”

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

### Almennt

Í reglu 33-I segir „Nefndin verður að ákveða þá skilmála sem gilda skulu um keppni“. Skilmálarnir ættu að ná yfir mörg atriði, svo sem hvernig skráningu er háttað, þátttökuskilmála, fjölda umferða sem leika á o.s.frv., sem ekki hæfir að fjalla um í golfreglum eða þessum viðauka. Ítarlegar upplýsingar varðandi þessa skilmála er að finna í ritinu „Decisions on the Rules of Golf“, undir reglu 33-I og í ritinu „Guidance on Running a Competition“.

Þó eru nokkur atriði sem taka mætti fram í keppnisskilmálum og athygli *nefndarinnar* er sérstaklega vakin á. Þau eru:

#### 1. Ákvæði um kylfur og boltann

Mælt er með að eftirtöldum skilmálum sé aðeins beitt í keppni sem mjög leiknir kylfingar taka þátt í:

##### a. Skrá yfir samþykktu hausa teigtrjáa (drivers)

Á vefsíðu sinni ([www.randa.org](http://www.randa.org)) birtir R&A reglulega „List of Conforming Driver Heads“ sem er listi yfir kylfuhäusa teigtrjáa sem hafa verið metnir og reynst samræmast golfreglunum. Vilji *nefndin* áskilja að leikmenn noti teigtré (drivers) með kylfuhäusa, auðkenndum með gerð og fláa, sem er á listanum ætti að gera listann aðgengilegan og nota eftirfarandi keppnisskilmála:

“Sérhvert teigtré (driver) sem leikmaður er með verður að vera með kylfuhäusa, auðkenndum með gerð og fláa, sem er á gildandi lista R&A yfir samþykktu kylfuhäusa.

**Undantekning:** Teigtré (drivers) með kylfuhäusa sem var framleiddur fyrir 1999 eru undanþegin þessum skilmála.

\*VÍTI FYRIR AÐ VERA MEÐ KYLFU EÐA KYLFUR Í TRÁSSI VIÐ SKILMÁLA, ÁN ÞESS AÐ GREIÐA HÖGG MEÐ ÞEIM:

Holukeppni – Við lok leiks um holu, þar sem brot hefur komið í ljós er leikstaðan leiðrétt með því að draga frá eina holu fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað; hámarksvíti í hverri umferð – Tvær holur.

Höggleikur – Tvö högg fyrir hverja holu þar sem brot var framið; hámarksvíti í hverri umferð – Fjögur högg (tvö högg á holu á fyrstu tveimur holunum þar sem brotið átti sér stað).

Holukeppni eða höggleikur – Uppgötvist brot á milli leiks um tvær holur úrskurðast að brotið hafi uppgötvast við leik næstu holu og vítinu er beitt samkvæmt því.

Bogey og Par keppni – Sjá aths. I við reglu 32-Ia.

Stableford-keppni – Sjá aths. I við reglu 32-Ib.

\* Sérhverja kylfu eða kylfur sem verið er með í trássi við þennan skilmála verður leikmaðurinn að lýsa úr leik við *mótherja* sinn í holukeppni, eða *ritara* sinn eða *meðkeppanda* í höggleik, strax og í ljós kemur að brot hefur verið framið. Geri leikmaðurinn það ekki sætir hann frávisun.

VÍTI FYRIR AÐ GREIÐA HÖGG MEÐ KYLFU Í TRÁSSI VIÐ SKILMÁLA:

Frávisun.”

#### b. Skrá yfir samþykktu bolta

R&A gefur á vefsíðu sinni ([www.randa.org](http://www.randa.org)) reglulega út skrá yfir samþykktu bolta samkvæmt golfreglum, þar sem skráðir eru boltar sem hafa verið prófaðir og reynst samræmast golfreglunum. Vilji *nefndin* áskilja að leikmenn leiki með boltagerð sem er að finna í skránni ætti hún að vera gerð aðgengileg og eftirfarandi keppnisskilmáli notaður:

“Boltinn sem leikmaður notar verður að vera af tegund skráðri í gildandi skrá frá R&A yfir samþykktu golfbolta.

## VÍTI FYRIR BROT Á SKILMÁLA:

Frávísun.“

### c. Skilmáli um sömu boltategund

Sé þess óskað að banna að skipta um tegund og gerð golfbolta á meðan leikin er *fyrirskipuð umferð* er mælt með eftirfarandi skilmála:

„Taktmörkun varðandi bolta sem notaðir eru á meðan leikin er umferð: (ath. við reglu 5-1)

#### (i) Skilmáli um sömu boltategund

Leikmaður verður, á meðan hann leikur *fyrirskipaða umferð*, að nota eina og sömu tegund og gerð golfbolta, eins og hún er skráð í einni færslu í gildandi skrá yfir samþykktu golfbolta.

**Aths.:** Sé bolti af annarri tegund og/eða gerð látinn falla eða lagður má lyfta honum vítalaust og leikmaðurinn verður síðan að láta leyfðan bolta falla eða leggja hann (regla 20-6).

## VÍTI FYRIR BROT Á SKILMÁLA:

Holukeppni – Við lok leiks um holu, þar sem brot hefur komið í ljós er leikstaðan leiðrétt með því að draga frá eina holu fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað; hámarksvíti í hverri umferð – Tvær holur.

Höggleikur – Tvö högg fyrir hverja holu þar sem brot var framið; hámarksvíti í hverri umferð – Fjögur högg (tvö högg á holu á fyrstu tveimur holunum þar sem brotið átti sér stað).

Bogey og Par keppnir – Sjá aths. I við reglu 32-1a.

Stableford-keppnir – Sjá aths. I við reglu 32-1b.

### (ii) Aðferð þegar brot kemur í ljós

Þegar leikmaður uppgötvar að hann hefur leikið bolta í trássi við þennan skilmála verður hann að hætta að nota boltann áður en hann leikur af næsta teig og ljúka umferðinni með leyfðri tegund, að öðrum kosti sætir leikmaðurinn frávísun. Komi þetta í ljós á meðan leikið er að holu og leikmaðurinn velur að setja leyfðan bolta í staðinn áður en hann lýkur við holuna, verður hann að leggja leyfðan bolta á staðinn þar sem boltinn sem leikið var í trássi við skilmálann lá.“

## 2. Kyfuberi (athugasemd við reglu 6-4)

Regla 6-4 leyfir leikmanni að nota *kyfubera* að því tilskildu að hann hafi aldrei nema einn í einu. Aðstæður geta þó verið þannig að *nefndin* vilji banna *kyfubera* eða takmarka val leikmannsins á *kyfubera*, s.s. að undanskilja atvinnukyfling, systkini, foreldri, annan leikmann í keppninni o.s.frv. Í slíkum tilfellum er mælt með eftirfarandi orðalagi:

### “Notkun kyfubera bönnuð

Leikmaður má ekki nota *kyfubera* á meðan hin *fyrirskipaða umferð* er leikin.”

### “Notkun kyfubera skilyrt

Leikmaður má ekki nota \_\_\_\_\_ sem *kyfubera* á meðan hin *fyrirskipaða umferð* er leikin”.

## \*VÍTI FYRIR BROT Á SKILMÁLA:

Holukeppni – Við lok leiks um holuna þar sem brotið kemur í ljós er leikstaðan leiðrétt með því að draga frá eina holu fyrir hverja holu þar sem brot var framið; hámarksvíti í umferð – Tvær holur.

Höggleikur – Tvö högg fyrir hverja holu þar sem brot átti sér stað; hámarksvíti í umferð – Fjögur högg (tvö högg á holu á fyrstu tveimur holunum þar sem brotið átti sér stað).

Holukeppni eða höggleikur – Uppgötvist brot á milli leiks um tvær holur úrskurðast að brotið hafi uppgötvast við leik næstu holu og vítinu er beitt samkvæmt því.

Bogey og Par keppnir – Sjá aths. I við reglu 32-1a.

Stableford-keppnir – Sjá aths. I við reglu 32-1b.

\*Leikmaður sem notar *kyfubera* í trássi við þennan skilmála verður strax og í ljós kemur að brot hafi verið framið að ganga úr skugga um að hann hlíti þessum skilmála það sem eftir er hinnar *fyrirskipuðu umferðar*. Að öðrum kosti sætir leikmaðurinn frávísun.”



### 3. Leikhraði (athugasemd 2 við reglu 6-7)

*Nefndin* má setja leiðbeiningar um leikhraða til þess að fyrirbyggja slór við leik, í samræmi við aths. 2 við reglu 6-7.

### 4. Leik frestað vegna þess að hætta steðjar að (athugasemd við reglu 6-8b)

Þar sem mörg banaslys og meiðsli hafa orðið vegna eldinga á golfvöllum eru allir klúbbar og bakhjarlar golfkeppna hvattir til fyrirbyggjandi aðgerða til að vernda fólk fyrir eldingum. Athygli er vakin á reglum 6-8 og 33-2d. Vilji *nefndin* setja skilmála samkvæmt athugasemd við reglu 6-8b er mælt með eftirfarandi orðalagi:

„Þegar *nefndin* frestar leik vegna hættuástands og leikmenn í holukeppni eða ráshópi hafa lokið leik um holu, en ekki hafið leik á næstu holu, mega þeir ekki hefja leik aftur fyrr en *nefndin* hefur ákveðið svo. Séu þeir að leika að holu verða þeir að hætta leik strax og hefja hann ekki aftur fyrr en *nefndin* ákveður svo. Hætti leikmaður ekki leik strax sætir hann frávisun nema aðstæður réttlæti niðurfellingu vísins svo sem regla 33-7 leyfir.

Merki er gefið um að hætta leik vegna hættuástands með langvarandi blæstri flautu.“

Eftirfarandi merkjagjöf er almennt notuð og mælt er með að allar *nefndir* noti svipaða aðferð:

Hættið leik strax: Samfelt langt hljóðmerki flautu.

Hættið leik: Þrjú hljóðmerki flautu, endurtekin.

Hefjið leik aftur: Tvö stutt hljóðmerki flautu, endurtekin.

## 5. Æfing

### a. Almennt

*Nefndin* má setja reglur um æfingu í samræmi við athugasemd við reglu 7-1, undantekningu (c) við reglu 7-2, athugasemd 2 við reglu 7 og reglu 33-2c.

### b. Æfing milli leiks um holur (athugasemd 2 við reglu 7)

Vilji *nefndin* framfylgja athugasemd 2 við reglu 7-2 er mælt með eftirfarandi orðalagi:

“Á milli leiks um tvær holur, má leikmaður ekki slá nein æfingahögg á eða við flöt þeirrar holu sem síðast var leikin og má ekki prófa yfirborð flatar þeirrar holu með því að velta bolta.

### VÍTI FYRIR BROT Á SKILMÁLA:

Holukeppni – Tap næstu holu.

Höggleikur – Tvö högg á næstu holu.

Holukeppni eða höggleikur – Sé um brot að ræða á síðustu holu fyrirskipaðrar umferðar gildir vítið á þeirri holu.”

### 6. Ráðlegging í sveitakeppni (athugasemd við reglu 8)

Vilji *nefndin* beita ákvæðum athugasemdarinnar í reglu 8 er mælt með eftirfarandi orðalagi:

„Í samræmi við athugasemd við reglu 8 í golfreglunum má hver sveit tilnefna einn aðila (til viðbótar þeim sem biðja má um *ráðleggingu* samkvæmt þeirri reglu) sem má *ráðleggja* þeim sem skipa sveitina. Hver sá aðili er (sé leyfið skilyrt hver það megi vera sé það tekið fram hér) verður að tilkynna *nefndinni* áður en hann veitir neinar *ráðleggingar*.“

### 7. Nýjar holur (athugasemd við reglu 33-2b)

*Nefndin* má áskilja, í samræmi við aths. við reglu 33-2b, að *holur* og *teigar* séu hugsanlega ekki á sama stað alla dagana þegar leikur einnar umferðar keppni fer fram á mismunandi dögum.

### 8. Akstur

Sé þess óskað að skylda leikmenn til að vera fótgangandi í keppni er mælt með eftirfarandi skilmála:

„Leikmenn mega ekki ferðast á eða í neins konar farartæki á meðan fyrirskipuð umferð er leikin, nema *nefndin* leyfi.

**\*VÍTI FYRIR BROT Á SKILMÁLA:**

Holukeppni – Við lok leiks um holu, þar sem brot hefur komið í ljós, er leikstaðan leiðrétt með því að draga frá eina holu fyrir hverja holu þar sem brotið átti sér stað; hámarksvíti í hverri umferð – Tvær holur.

Höggleikur – Tvö högg fyrir hverja holu þar sem þar sem brot var framið; hámarksvíti í hverri umferð – Fjögur högg (tvö högg á holu á fyrstu tveimur holunum þar sem brotið átti sér stað).

Holukeppni eða höggleikur – Uppgötvist brot á milli leiks um tvær holur úrskurðast að brotið hafi uppgötvast við leik næstu holu og vítinu er beitt samkvæmt því.

Bogey og Par keppnir – Sjá aths. I við reglu 32-Ia.

Stableford-keppnir – Sjá aths. I við reglu 32-Ib.

\*Notkun óleyfilegrar aðferðar við akstur verður að hætta strax og brotið kemur í ljós. Að öðrum kosti sætir leikmaðurinn frávísun.”

**9. Lyfjanotkun**

*Nefndin* má setja það skilyrði í keppnisskilmála að leikmenn hlíti reglum um lyfjanotkun.

**10. Hvernig jafntefli er leyst**

Jafntefli getur, bæði í holukeppni og höggleik, verið ásætlanleg niðurstaða. Ef þess er óskað að sigurvegari verði einn hefur *nefndin*, samkvæmt reglu 33-6, heimild til að ákvarða hvernig og hvenær jafntefli skuli leyst. Þessa ákvörðun ætti að birta fyrir fram.

R&A mælir með:

**“Holukeppni**

Jafnaða holukeppni ætti að leika áfram uns annað *liðið* vinnur holu. Framlenginguna ætti að hefja á holunni þar sem keppnin hófst. Í forgjafarkeppni ætti að úthluta forgjafarhöggum eins og í *fyrirskipuðu* umferðinni.

**Höggleikur**

- (a) Þegar skor í höggleikskeppni án forgjafar eru jöfn er mælt með umspili. Umspilið má vera 18 holur eða færri, svo sem *nefndin* ákveður. Sé það ekki gerlegt eða skor eru enn jöfn, er mælt með bráðabana.
- (b) Þegar skor eru jöfn í höggleikskeppni með forgjöf er mælt með umspili með forgjöf. Slíkt umspil má vera 18 holur eða færri, svo sem *nefndin* ákveður. Mælt er með að slíkt umspil sé a.m.k. þrjár holur.

Í keppnum þar sem niðurröðunartafla forgjafar skiptir ekki máli, og umspilið er minna en 18 holur, gildir hlutfall leikinna hola af 18 sem veitt hlutfall forgjafar leikmannanna. Nái brot forgjafarhöggs helmingi eða meiru hækkar það í heilt högg, sé það minna fellur það niður.

Í keppnum þar sem niðurröðunartafla forgjafar skiptir máli, s.s. í fjórbolta-höggleik og Bogey, Par og Stableford keppnum ættu forgjafarhögg að veitast eins og þeim var úthlutað með því að nota niðurröðunartöflu forgjafar fyrir leikmennina hvern fyrir sig.

- (c) Bæði í höggleik með og án forgjafar er mælt með því að bera saman skorkort sé e.k. umspil ekki gerlegt. Hvernig skorkort verði borin saman ætti að tilkynna fyrir fram og einnig hvað verði gert finnst ekki sigurvegari með þessari aðferð. Viðunandi aðferð við að bera saman skorkort er að ákvarða sigurvegara eftir besta skori síðustu níu holurnar. Séu skor hinna jöfnu þau sömu síðustu níu holurnar ákvarðast sigurvegari eftir skori síðustu sex holurnar, síðustu þrjár og að lokum skori á 18. holu. Ef þessi aðferð er notuð í keppni sem hefst af mismunandi teigum, er mælt með því að „síðustu níu holur, síðustu sex holur o.s.frv.“ teljist eiga við holur 10-18, 13-18 o.s.frv.

Í keppnum þar sem niðurröðunartafla forgjafar skiptir ekki máli, svo sem í einstaklingskeppni höggleiks, og aðferðinni síðustu níu, síðustu sex, síðustu þrjár holur er beitt, ætti að draga frá helming forgjafar, þriðjung eða sjötta hluta svo sem við á. Hvað varðar meðferð brota í slíkum frádrætti ætti *nefndin* að fara að samkvæmt tilmælum viðkomandi forgjafaryfirvalds.

Í keppnum þar sem niðurröðunartafla forgjafar skiptir máli, s.s. í fjórbolta-höggleik og Bogey, Par og Stableford keppnum ættu forgjafarhögg að veitast eins og þeim var úthlutað með því að nota niðurröðunartöflu forgjafar fyrir leikmennina hvern fyrir sig.”

### II. Röðun fyrir holukeppni

Þótt röðun fyrir holukeppni geti verið samkvæmt blindum útdrætti eða að ákveðnum leikmönnum sé dreift í mismunandi fjögurra eða átta manna hópa, er mælt með hinni almennu tölulegu röðun sé raðað í leiki holukeppni með úrtökumferð.

### Almenn töluleg röðun

Til þess að ákvarða röðun jafnra skora í úrtökumferðum, að undanskildum skorum til síðasta sætisins, ræður sú röð sem skorunum er skilað í. Fyrsta jafna skorið fær þá lægsta númerið o.s.frv. Sé ekki unnt að ákvarða skilaröð ræður útdráttur.

EFRI HLUTI	NEÐRI HLUTI	EFRI HLUTI	NEÐRI HLUTI
64 KEPPENDUR		32 KEPPENDUR	
1 og 64	2 og 63	1 og 32	2 og 31
32 og 33	31 og 34	16 og 17	15 og 18
16 og 49	15 og 50	8 og 25	7 og 26
17 og 48	18 og 47	9 og 24	10 og 23
8 og 57	7 og 58	4 og 29	3 og 30
25 og 40	26 og 39	13 og 20	14 og 19
9 og 56	10 og 55	5 og 28	6 og 27
24 og 41	23 og 42	12 og 21	11 og 22
4 og 61	3 og 62	16 KEPPENDUR	
29 og 36	30 og 35	1 og 16	2 og 15
13 og 52	14 og 51	8 og 9	7 og 10
20 og 45	19 og 46	4 og 13	3 og 14
5 og 60	6 og 59	5 og 12	6 og 11
28 og 37	27 og 38	8 KEPPENDUR	
12 og 53	11 og 54	1 og 8	2 og 7
21 og 44	22 og 43	4 og 5	3 og 6

## Viðaukar II, III and IV

### Skilgreiningar

Öll skilgreind hugtök eru *skáletruð* og skráð í stafrófsröð í Skilgreiningakaflanum – sjá bls. 30-45.

R&A áskilur sér rétt til að breyta hvenær sem er *reglum* sem varða kylfur, bolta, tæki og annan útbúnað og til að setja eða breyta túlkunum sem varða þessar *reglur*. Til að nálgast nýjustu upplýsingar, vinsamlega hafið samband við R&A, eða skoðið [www.randa.org/equipmentrules](http://www.randa.org/equipmentrules).

Sérhver hönnun kylfu, bolta, tækis eða annars útbúnaðar sem *reglurnar* taka ekki til og er andstæð tilgangi og markmiðum reglnanna, eða kynni að valda marktækri breytingu á eðli íþróttarinnar, mun verða úrskurðuð af R&A.

Öll mál og takmarkanir sem er að finna í viðaukum II, III og IV eru tilvísanir í þær mælieiningar sem samkvæmnin er ákveðin með. Til upplýsinga er einnig vísað til jafngildis breskra mælieininga og metramáls, reiknaðs sem breytan  $l$  þumlungur = 25,4 mm.

## Viðauki II – Hönnun kylfa

Leikmaður sem er í vafa um hvort kylfa er leyfileg ætti að bera það undir R&A.

Framleiðandi ætti að leggja sýnishorn kylfu sem framleiða á fyrir R&A til úrskurðar um hvort hún samræmist *reglum*. Sýnishornið verður eign R&A til viðmiðunar. Leggi framleiðandi ekki fram sýnishorn eða, hafi hann lagt fram sýnishorn, bíður ekki eftir niðurstöðu áður en kylfan er framleidd og/eða sett á markað tekur hann þá áhættu að kylfan verði úrskurðuð í ósamræmi við *reglurnar*.

Eftirfarandi málsgreinar lýsa almennum reglum um gerð kylfa, ásamt ítarlegri forskriftum og túlkun reglnanna. Nánari upplýsingar varðandi

þessar reglur og rétta túlkun þeirra er að finna í ritinu „A Guide to the Rules on Clubs and Balls“.

Þegar krafist er að kylfa eða kylfuhluti fullnægi eiginleika í *reglum*, verður hann að vera hannaður og framleiddur með því markmiði að eiginleikinn verði til staðar.

### I. Kylfur

#### a. Almenn

Kylfa er áhald sem er hannað til þess að slá boltann með og er almennt til í þremur afbrigðum, tré, járn og þúttarar, aðgreinanlegum eftir lögum og til hvers þær eru ætlaðar. Þúttari er kylfa sem er ekki meiri en tíu gráður, fyrst og fremst ætlaður til notkunar á *flötinni*.

Kylfan má ekki vikja á verulegan hátt frá hinni hefðbundnu og venjulegu gerð eða formi. Kylfan verður að samstanda af skafti og haus og einnig má efni hafa verið bætt við skaftið til þess að gera leikmanni fært að ná góðu taki á því (sjá 3 hér á eftir). Allir hlutar kylfunnar verða að vera fastir þannig að hún sé ein heild og á henni mega ekki vera neindir viðaukar. Undantekningar má gera vegna viðauka sem ekki breyta notagildi kylfunnar.

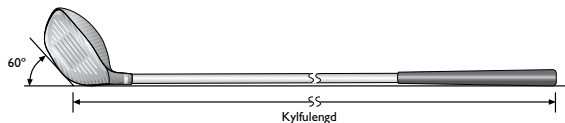
#### b. Stillanleiki

Allar kylfur mega vera með búnaði til að stilla þyngd þeirra. Önnur afbrigði stillanleika kunna einnig að verða leyfð að loknu mati R&A. Eftirtalin skilyrði gilda fyrir allar leyfilegar aðferðir við stillingu:

- (i) stillingin verði ekki greiðlega unnin;
- (ii) allir stillanlegir hlutar séu trygglega festir og ekki marktækar líkur á að þeir losni á meðan umferð er leikin; og
- (iii) hvaða stilling sem er samræmist *reglum*.

Eiginleikum kylfu má ekki breyta viljandi, með stillingu eða á neinn annan hátt, á meðan á leik *fyrirskipaðrar umferðar* stendur (sjá reglu 4-2a).

Mynd I

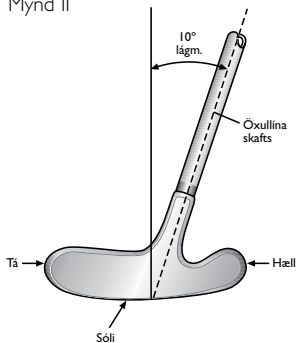


### c. Lengd

Heildarlengd kylfunnar verður að vera minnst 18 þumlungar (0,457 m) og, að undanskildum þútturum, ekki meiri en 48 þumlungar (1,219 m).

Lengd tré- og járnkylfa er mæld þannig að kylfan liggur á láréttum fleti og sólinn er lagður að fleti sem myndar 60 gráðu horn frá honum svo sem mynd I sýnir. Lengdin er skilgreind sem fjarlægðin á milli skurðpunkts flatanna tveggja og efri enda gripsins. Á þútturum er lengdin mæld frá efri enda gripsins eftir miðlínu skaftsins eða beinni framlengingu hennar að sóla kylfunnar.

Mynd II

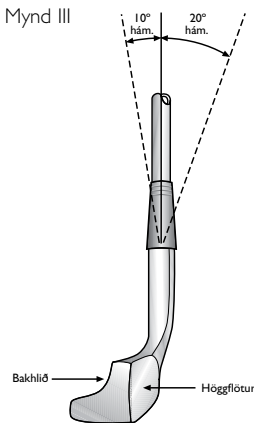


### d. Halli

Með kylfuna í eðlilegri miðunarstöðu verður halli skaftsins að vera sá að:

- (i) horn hins beina hluta skaftsins við lóðréttu línu um hæl og tá sé a.m.k. 10 gráður frá lóðréttu (sjá mynd II). Sé heildarhönnun kylfunnar slík að leikmaðurinn geti með góðum árangri notað hana í lóðrétttri eða nær lóðrétttri stöðu, má þess verða krafist að skaftið halli frá lóðréttu í þessari stöðu um allt að 25 gráður;

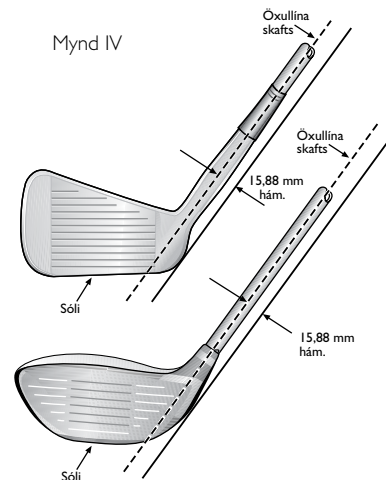
Mynd III



- (ii) horn hins beina hluta skaftsins við lóðréttan flöt eftir fyrirhugaðri *leiklínu* má ekki vera umfram 20 gráður frá lóðréttu fram eða 10 gráður aftur (sjá mynd III).

Mynd IV

Að þútturum undanskildum verður allur hluti hæls kylfunnar að vera minna en 0,625 þumlungum (15,88 mm) frá skurðpunkti hins beina hluta skaftsins og hinnar fyrirhuguðu (láréttu) *leiklínu* (sjá mynd IV).



## 2. Skaft

### a. Beint

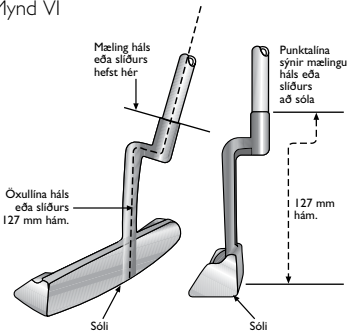
Skaftið verður að vera beint frá efri enda grips að punkti sem er ekki meira en 5 þumlungum (127 mm) ofan við sóla kylfunnar, mælt frá þeim stað þar sem það hættir að vera beint, eftir öxullínu bogna hlutans um háls og/eða slíður (sjá mynd V).

### b. Beygju- og vindingseiginleikar

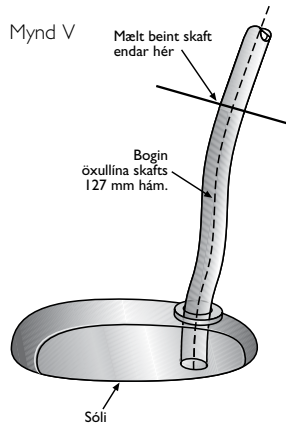
Skaftið verður hvar sem er eftir því endilöngu að:

- (i) beygjast þannig að jafnt sé í allar áttir miðað við lengdaröxul; og
- (ii) vindast jafnt til beggja handa.

Mynd VI



Mynd V



### c. Festing við kylfuháus

Skaftið verður að vera fest við kylfuhausinn á hæl hans, annaðhvort beint eða um einfaldan háls og/eða slíður. Lengdin frá efri brún háls og/eða slíðurs að sóla kylfunnar má ekki vera meiri en 5 þumlungar (127 mm), mæld eftir öxli og eftir sérhverri beygju í hálsi og/eða slíðri (sjá mynd VI).

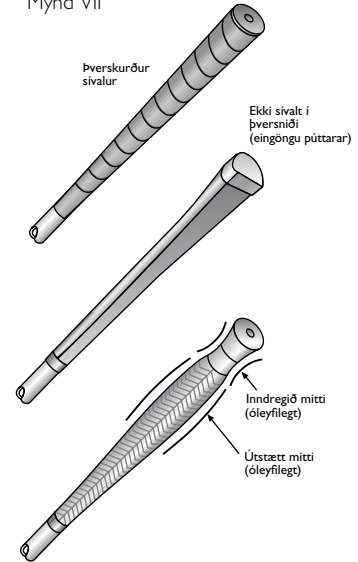
**Undantekning fyrir þúttara:** Skaftið eða háls/slíður á þúttara má vera fest hvar sem er á hausinn.

### 3. Grip (sjá mynd VII)

Gripnið er efni sem bætt er á skaftið til þess að leikmaðurinn nái öruggri handfestu. Gripnið verður að vera fast við skaftið, verður að vera beint og einfalt í lögun, verður að ná út á enda skaftsins og ekki vera á neinn hátt lagað eftir höndum. Sé engu efni auknið við skaftið verður sá hluti þess sem leikmanninum er ætlað að halda um að teljast grip.

- (i) Á kylfum, öðrum en þútturum, verður gripnið að vera sívalt í þversniði, utan hvað samfelld lítillaga uppheylt rák má vera eftir endilöngu gripinu og lítillhátar skáskiðin gróp má vindast eftir vöfðu gripi eða eftirlíkingu þess.
- (ii) Þúttaragrip þarf ekki að vera sívalt, að því tilskildu að miðað við þverskurð á skammveginn sé það hvergi íhvolft, sé samhverft, og yfirleitt svipað í lögun alla lengd þess (sjá grein (v) hér á eftir).
- (iii) Gripnið má mjökka til endans, en ekki má vera á því mitti, innfelt eða útstætt. Þvermál þess má ekki vera meira en 1,75 þumlungar (44,45 mm) á neinn veg.

Mynd VII



- (iv) Á öðrum kylfum en þútturum verður öxullína gripsins að vera hin sama og skaftsins.
- (v) Á þúttara mega vera tvö grip, svo fremi að bæði séu sívöl miðað við þversnið, öxullína beggja sé sú sama og skaftsins og að þau séu aðskilin um a.m.k. 1,5 þumlung (38,1 mm).

#### 4. Kylfuhous

##### a. Einfaldur í lögun

Kylfuhousinn verður að vera í heild einfaldur í lögun. Allir hlutar hans skulu vera stinnir og eðlilega sambyggðir til notkunar. Kylfuhousinn eða hlutar hans mega ekki vera hannaðir til að líkjast neinum öðrum hlut. Ekki er gerlegt að skilgreina nákvæmlega og tæmandi hvað teljist einfalt í lögun, en meðal þátta sem teljast brjóta gegn þessu skilyrði og eru þess vegna bannaðir eru þessir, án þess að takmarkast við þá:

##### (i) Allar kylfur

- göt gegnum höggflötinn;
- göt gegnum kylfuhousinn (einhverjar undantekningar má gera um þúttara og járnkylfur með holu í bakhlið);
- hlutar sem hafa þann tilgang að fullnægja ákvæðum um mál;
- hlutar sem ná inn á höggflötinn eða fram fyrir hann;
- hlutar sem skaga verulega upp úr efra borði haussins;
- rákir á hausnum, inngreyptar eða upphleyptar, sem ná inn á höggflötinn (einhverjar undantekningar má gera um þúttara); og
- ljós- eða rafrænn tækjabúnaður.

##### (ii) Tré og járnkylfur

- allir þættir sem taldir eru upp í (i) hér á undan;
- holur í útlínur hæls og/eða täär haussins sem sjást ofan frá;
- verulegar eða margar holur í bakhlið haussins sem sjást ofan frá;
- gegnsætt efni sem bætt er við hausinn til að gera leyfilegan hluta

sem annars er ekki leyfður; og

- hlutar sem skaga út fyrir útlínur haussins, séð ofan frá.

#### b. Mál, rúmmál og tregðugildi

##### (i) Tré

Þegar leguhalli kylfunnar er 60 gráður skulu mál kylfuhaussins vera slík að:

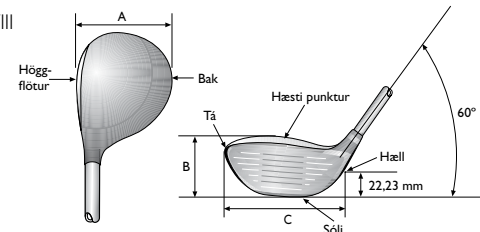
- lengdin milli hæls og täär kylfuhaussins sé meiri en milli höggflatar og bakhliðar;
- lengdin milli hæls og täär kylfuhaussins sé ekki umfram 5 þumlunga (127 mm); og
- lengdin milli sóla kylfuhaussins og hæsta punkts, að meðtöldum sérhverjum leyfðum hlutum, sé ekki umfram 2,8 þumlunga (71,12 mm).

Þessar lengdir eru mældar eftir láréttum línun á milli lóðréttra ystu marka:

- hæls og täär; og
- höggflatar og bakhliðar (sjá mynd VIII, mál A);

og lóðréttra lína milli láréttra ystu marka sóla og hæsta punkts (sjá mynd VIII, mál B). Séu ystu mörk hæls ekki greinilega skilgreind teljast þau vera 0,875 þumlungum (22,23 mm) ofar hinni láréttri línu sem kylfan hvílir á (sjá mynd VIII, mál C).

Mynd VIII



Rúmmál kylfuhassins má ekki vera umfram 460 rúmsentimetra, (28,06 rúmpumlunga) að viðbættu 10 rúmsentimetra (0,6 rúmpumlunga) frávíki.

Þegar leguhalli kylfunnar er 60 gráður frá láréttu má tregðugildi eða mótstaða gegn vindingi (Moment of Inertia Component) um lóðréttan öxul í gegnum þungamiðju kylfuhassins ekki vera umfram 5900 g sm<sup>2</sup> (32,259 oz in<sup>2</sup>) að viðbættu 100 g sm<sup>2</sup> (0,547 oz in<sup>2</sup>) prófunarfráviki.

### (ii) Járn

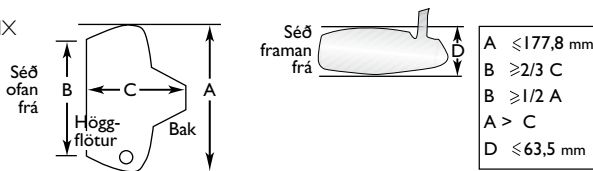
Þegar kylfuhassinn er í eðlilegri miðunarstöðu verða mál hans að vera slík að lengdin milli hæls og táar sé meiri en á milli höggflatar og baks.

### (iii) Púttarar (sjá mynd IX)

Þegar kylfuhassinn er í eðlilegri miðunarstöðu verða mál hans að vera slík að:

- lengdin milli hæls og táar sé meiri en á milli höggflatar og baks;
- lengdin milli hæls og táar haussins sé minni en eða jöfn 7 þumlungum (177,8 mm);
- lengd höggflatar milli hæls og táar höggflatarins sé meiri en eða jöfn tveimur þriðju hlutum lengdar frá höggfleti að bakhlið haussins;
- lengd höggflatar milli hæls og táar höggflatarins sé meiri en eða jöfn helmingi lengdar milli hæls og táar kylfuhassins; og
- lengdin milli sóla og hæsta punkts kylfuhassins, að meðtöldum sérhverjum leyfðum hlutum, sé minni en eða jöfn 2,5 þumlungum (63,5 mm).

Mynd IX



Á kylfuhասum af hefðbundinni lögun verða þessar lengdir mældar eftir láréttum línun milli lóðréttra ystu marka:

- hæls og táar kylfuhassins;
- hæls og táar höggflatarins; og
- höggflatar og bakhliðar;

og eftir lóðréttum línun milli láréttra ytri marka sólans og efsta hluta kylfuhassins.

Á hausum af óvenjulegri lögun má mæla lengd milli hæls og táar á höggfletinum.

### c. Fjöðrunaráhrif og hreyfiaflseiginleikar

Hönnun, efni og/eða samsetning eða sérhver meðhöndlun kylfuhassins (þ.m.t. höggflatarins) má ekki:

- hafa fjöðrunaráhrif umfram mörkin sem ákveðin eru í pendúl-sveifluþrófun „Pendulum Test Protocol“ skráðri hjá R&A; eða
- fela í sér eiginleika eða tækni að meðtöldu, en ekki bundið við, sérstaka fjöðrun eða fjöðrunarvalda sem ætlaðir eru til að hafa, eða hafa, óhæfileg áhrif á fjöðrunarvirkni höggflatarins; eða
- hafa óhæfileg áhrif á hreyfingu boltans.

**Aths.:** Liður (i) á ekki við um púttara.

### d. Höggfletir

Á kylfuhասnum má aðeins vera einn höggflötur, nema á púttara mega vera tveir, séu eiginleikar beggja þeir sömu og þeir séu á gagnstæðum hliðum.

## 5. Höggflötur kylfu

### a. Almennt

Höggflötur kylfunnar verður að vera harður og stinnur og má ekki valda svo marktækt sé meiri eða minni snúningi á boltanum en venjulegur höggflötur úr stáli (nokkur frávik eru leyfð fyrir púttara). Að undanskilinni þeirri mörkun sem lýst er hér á eftir, verður höggflöturinn að vera með sléttri áferð og ekki íhvolfur svo neinu nemur.

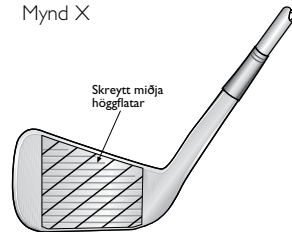


### b. Hrjúfleiki og efni miðju höggflatar

Fyrir utan mörkun samkvæmt skilgreiningu eftirfarandi málsgreina má hrjúfleiki yfirborðs sem slegið er með („miðju höggflatar“) ekki vera nema sem svarar sandblásnu yfirborði til skreytingar, eða sorfnu (sjá mynd X).

Höggflöturinn verður allur að vera úr sama efni (undantekningar má gera um kylfuhöndla úr tré).

Mynd X



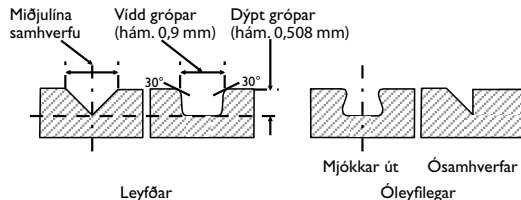
### c. Mörkun á miðju höggflatar

Sé kylfa með grópum og/eða doppum í miðju höggflatar verða þær að samræmast eftirfarandi skilgreiningum:

#### (i) Grópir

- Grópir verða að vera beinar og samhliða.
- Þverskurður grópa verður að vera samhverfur og þær mega ekki mjókka út (sjá mynd XI).

Mynd XI

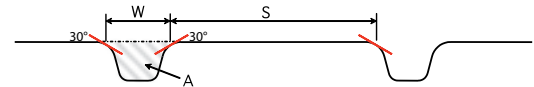


- \*Grópir kylfa með 25 gráðu fláa höggflatar eða meira, verða að vera einfaldar í þversniði.
- Vidd grópa, millibil og þverskurður verður að vera eins á allri miðju höggflatarins (frávik kunna að verða leyfð fyrir tré).
- Vidd hversrar grópar ( $W$ ) má ekki vera umfram 0,035 þumlunga (0,9 mm), miðað við 30 gráðu mælingaraðferð, skráðri hjá R&A.

- Fjarlægðin milli barma samliggjandi grópa ( $S$ ) má ekki vera minni en þreföld vidd grópanna og ekki minni en 0,075 þumlungar (1,905 mm).
- Dýpt hversrar grópar má vera mest 0,020 þumlungar (0,508 mm).
- \*Á öðrum kylfum en teigtrjám má þversniðsflatarmál grópar ( $A$ ) deilt með samanlagðri lengd milli grópa og vidd grópar ( $W+S$ ) ekki vera umfram 0,0030 ferþumlunga á þumlung (0,0762 mm<sup>2</sup>/mm) (sjá mynd XII).

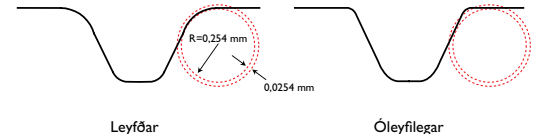
Mynd XII

$$\frac{A}{W+S} \leq 0.0030 \text{ in}^2/\text{in}$$



- Grópir mega ekki hafa hvassar eða upphleyptar brúnir.
- \*Á kylfum með 25 gráðu fláa höggflatar, eða meira, verða brúnir grópanna að vera á afgerandi hátt hringlaga með radius sem er ekki minni en 0,010 þumlungar (0,254 mm) þegar mælt er eins og á mynd XIII og ekki meiri en 0,020 þumlungar (0,508 mm). Leyft er 0,001 þumlunga (0,0254 mm) frávik við mælingu radiussins.

Mynd XIII



#### (ii) Doppur

- Hámarks lengd og –breidd hversrar doppu má ekki vera meiri en 0,075 þumlungar (1,905 mm) (1.905 mm).
- Lengd milli aðliggjandi doppa (eða milli doppa og grópa) má ekki

vera minni en 0,168 þumlungar (4,27 mm), mælt frá miðju til miðju.

- Dýpt doppu má ekki vera meiri en 0,040 þumlungar (1,02 mm).
- Doppur mega ekki hafa hvassar eða upphleyptar brúnir.
- \*Á kylfum með 25 gráðu fláa höggflatar eða meira, verða jaðrar doppa að vera á afgerandi hátt hringlaga, með ríadius a.m.k. 0,010 þumlungar (0,254 mm) þegar mælt er eins og sést á mynd XIII, og ríadius ekki stærri en 0,020 þumlungar (0,508 mm). Leyfð eru frávik innan 0,001 þumlunga (0,0254 mm) í mælingu ríadius.

**Aths. 1:** Kröfur til grópa og doppa hér að framan sem merktar eru með stjörnu (\*) eiga aðeins við nýjar gerðir kylfa sem framleiddar eru frá og með 1. janúar 2010. Kröfurnar ná jafnframt til kylfa þar sem mörkun höggflatarins hefur verið breytt, t.d. með því að endurgera grópirnar. Varðandi frekari upplýsingar um stöðu kylfa sem voru á markaði fyrir 1. janúar 2010 vísast til kaflans „Equipment Search“ á [www.randa.org](http://www.randa.org).

**Aths. 2:** Nefndin má áskilja í keppnisskilmálum að kylfur sem leikmaður hefur í fórum sínum verði að uppfylla þær kröfur til grópa og doppa sem eru stjörnumerktar hér að framan. Mælt er með að slíkir skilmálar séu aðeins notaðir í keppni afburða golfleikara. Varðandi frekari upplýsingar vísast í úrskurð 4-1/1 í ritinu „Decisions on the Rules of Golf“.

#### d. Skrautmörkun

Miðju höggflatar má sýna með tákni innan marka rétthyrnings með lengd hliða 0,375 þumlungar (9,53 mm). Slík mörkun má ekki hafa aukaáhrif á hreyfingu boltans. Skrautmörkun er leyfð utan miðju höggflatarins.

#### e. Mörkun á höggfleti kylfu sem ekki er úr málmri

Framgreind ákvæði gilda ekki um kylfuhöndla gerða úr tré þar sem miðja höggflatar er úr efni með minni hörku en málmur og flái

höggflatar er 24 gráður eða minni, en mörkun sem gæti haft aukaáhrif á hreyfingu boltans er bönnuð.

#### f. Mörkun á höggfleti púttara

Markanir á höggfleti púttara mega ekki hafa hvassar eða upphleyptar brúnir. Ákvæðin um hrjúfleika, efni og mörkun höggflatar hér á undan gilda ekki um púttara.

### Viðauki III – Boltinn

Leikmaður sem er í vafa um hvort bolti sé leyfilegur ætti að bera það undir R&A.

Framleiðandi ætti að leggja sýnishorn bolta sem framleiða á fyrir R&A til úrskurðar um hvort hann samræmist *reglunum*. Sýnishornin verða eign R&A til viðmiðunar síðar. Leggi framleiðandi ekki fram sýnishorn eða, hafi hann lagt þau fram, bíður ekki eftir úrskurði áður en boltinn er framleiddur og/eða settur á markað, tekur hann þá áhættu að boltinn úrskurðist vera í ósamræmi við *reglurnar*.

Eftirfarandi greinar lýsa almennum kröfum um hönnun bolta ásamt skilgreiningum og túlkunum. Nánari upplýsingar um þessar reglur og rétta túlkun þeirra má finna í ritinu „A Guide to the Rules on Clubs and Balls“.

Bolti sem á að uppfylla þær kröfur sem reglurnar setja þarf að vera hannaður og framleiddur með því markmiði að uppfylla kröfurnar.

#### I. Almennt

Boltinn má ekki vera að neinu marki frábrugðinn hinni hefðbundnu og venjulegu lögun og gerð. Efni og samsetning boltans má ekki vera í andstöðu við tilgang og markmið *reglnanna*.

## 2. Þyngd

Þyngd boltans má ekki vera meiri en 1,620 avoirdupois únsur (45,93 grömm).

## 3. Stærð

Þvermál boltans má ekki vera minna en 1,680 þumlungar (42,67 mm).

## 4. Rétt kúlulögun

Boltann má ekki hanna, framleiða eða breyta viljandi þannig að eiginleikar hans verði aðrir en stærðfræðilega kúlulaga bolta.

## 5. Upphafshraði

Upphafshraði boltans má ekki vera umfram þau mörk sem skilgreind eru í forsendum fyrir staðalinn „The Initial Velocity Standard” fyrir golfbolta, sem skráður er hjá R&A.

## 6. Staðall fyrir heildarlengd

Samantlagt flug og velta boltans má, við prófun í sérstökum tækjabúnaði samþykktum af R&A, ekki vera umfram lengdina sem skilgreind er í forsendum fyrir staðalinn „The Overall Distance Standard” fyrir golfbolta, sem skráður er hjá R&A.

## Viðauki IV – Tæki og annar útbúnaður

Leikmaður sem er í vafa um hvort notkun tækis eða annars útbúnaðar kynni að brjóta í bága við reglurnar ætti að ráðfæra sig við R&A.

Framleiðandi ætti að leggja sýnishorn tækja eða annars útbúnaðar sem framleiða á fyrir R&A til úrskurðar um hvort notkun þess við fyrirskipaða umferð myndi valda því að leikmaður bryti í bága við reglu 14-3. Sýnishornið verður eign R&A til viðmiðunar. Leggi framleiðandi ekki fram sýnishorn eða, hafi hann lagt fram sýnishorn, bíður ekki eftir niðurstöðu áður en tækið eða útbúnaðurinn er framleiddur og/

eða settur á markað tekur hann þá áhættu að tækið eða útbúnaðurinn verði úrskurðað í ósamræmi við ákvæði reglnanna.

Eftirfarandi málsgreinar lýsa almennum reglum um hönnun tækja og annars útbúnaðar, ásamt forskriftum og túlkunum. Þær ætti að lesa í samhengi við reglu 11-1 (Tíun) og reglu 14-3 (Tilbúinn búnaður, óvenjulegur útbúnaður og óvenjuleg notkun útbúnaðar).

## 1. Tí (regla 11)

„Tí“ er búnaður sem er hannaður til þess að hækka boltann frá jörðu. Tí má ekki:

- vera lengra en 4 þumlungar (101,6 mm);
- vera hannað eða framleitt þannig að það geti sýnt *leiklinu*;
- hafa óeðlileg áhrif á hreyfingu boltans; eða
- hjálpa leikmanninum á annan hátt við að greiða *högg* eða í leik.

## 2. Hanskar (regla 14-3)

Klæðast má hönskum til að auðvelda leikmanninum að ná gripi á kylfunni, að því tilskildu að hanskarirnir séu „venjulegir”.

„Venjulegur” hanski verður að vera:

- gerður úr efni sem hylur höndina, með aðskilda opnun fyrir hvern fingur; og
- gerður úr mjúku efni í lófa og innri hlið fingra.

„Venjulegur” hanski má ekki hafa:

- bólstrun, þ.e. viðbótarefni á gripifyrborði eða innan í hanskanum, sem hefur þann megintilgang að veita stuðning eða hefur þau áhrif að veita stuðning. Bólstrun er skilgreind sem svæði á hanskanum sem er meira en 0,025 þumlungum (0,635 mm) þykkara en aðliggjandi svæði á hanskanum án viðbótarefnisins;

**Aths.:** Bæta má við efni til að auka slitþol, sjúga upp raka eða í öðrum hagnýtum tilgangi, að því tilskildu að það brjóti ekki í bága við skilgreininguna á bólstrun (sjá að ofan).

- ólar til að auðvelda leikmanni að koma í veg fyrir að kylfan renni til eða til að tengja höndina við kylfuna;
- neitt það sem festir fingur saman;
- efni á hanskanum sem loðir við efni á gripinu;
- eiginleika, aðra en sjónræna, sem eru hannaðir til að auðvelda leikmanninum að leggja hendur í sömu og/eða ákveðnar stöður á gripinu;
- þyngingar til að auðvelda leikmanninum að greiða högg;
- eiginleika sem kynnu að takmarka hreyfingar liðamóta; eða
- nokkra aðra eiginleika sem kynnu að aðstoða leikmanninn við að greiða högg eða við leik sinn.

### 3. Skór (regla 14-3)

Nota má skó sem auðvelda leikmanninum að ná góðri fótfestu. Með fyrirvara um keppnisskilmála er búnaður, s.s. gaddar á sóla, leyfður, en skór mega ekki hafa eiginleika sem:

- eru hannaðir til að auðvelda leikmanninum að taka sér stöðu og/eða að byggja sér stöðu;
- eru hannaðir til að auðvelda leikmanninum miðun; eða
- aðstoða leikmanninn á einhvern annan hátt við að greiða högg eða við leik sinn.

### 4. Fatnaður (regla 14-3)

Fatnaður má ekki hafa eiginleika sem:

- eru hannaðir til að auðvelda leikmanninum miðun; eða
- aðstoða leikmanninn á einhvern annan hátt við að greiða högg eða við leik sinn.

### 5. Fjarlægðarmælar (regla 14-3)

Notkun fjarlægðarmæla er ekki leyfð við *fyrirskipaða umferð*, nema *nefndin* hafi auglýst staðarreglu þar um (sjá aths. við reglu 14-3 og viðauka I, A-hluta, kafla 7).

Jafnvel þótt slík staðarregla sé í gildi má ekki nota fjarlægðarmælinn í neinum tilgangi sem fer í bága við reglu 14-3. Dæmi um slíkt, án þess að vera tæmandi:

- mat eða mæling á halla;
- mat eða mæling á öðrum atriðum sem kynnu að hafa áhrif á leik (t.d. vindhraði eða vindátt);
- ráðlegging sem kynni að aðstoða leikmanninn við að greiða högg eða við leik hans (t.d. kylfuval, hverskonar högg skuli leika, lestur halla á flötum eða önnur ráðleggjandi atriði); eða
- útreikningur á virkri fjarlægð milli tveggja staða, byggt á halla eða öðrum atriðum sem hafa áhrif á lengd högga.

Nota má fjölnotatæki, svo sem snjallsíma eða lófátölvur, sem fjarlægðarmæli en ekki má nota það til að meta eða mæla neitt sem fer í bága við reglu 14-3.




## Reglur um áhugamannaréttindi

Þannig staðfestar af R&A Rules Limited og  
Golfsambandi Bandaríkjanna  
Í gildi frá janúar 2016

### Formáli – Reglur um áhugamannaréttindi 2016

#### Formáli að reglum um áhugamannaréttindi 2016

Áhugamennska í íþróttum er mun fátíðari en áður var. Þrátt fyrir það telja R&A og USGA enn að viðhalda skuli aðgreiningu milli áhugamennsku og atvinnumennsku í golfi.

Golf áhugamanna felur í sér tvo eiginleika sem sjaldgæft er að séu báðir fyrir hendi í íþróttum:

1. Reglum leiksins er framfylgt af leikmönnum sjálfum.
2. Íþróttin hefur skilvirkt forgjafarkerfi sem gefur öllum leikmönnum færi á að keppa á jafnréttisgrundvelli.

Þessi eiginleikar eru hluti af aðdráttaraffli áhugamennsku í golfi. Um leið skapa þeir hættu á að stjórnláus fjárhagslegur ávinningur leiði til óeðlilegs þrýstings á heiðarleika leikmanna, sem gæti haft neikvæð áhrif á íþróttina.

Með viðeigandi skilmálum og takmörkunum er reglunum ætlað að hvetja áhugakylfinginn til að einbeita sér að keppnisandanum og þeirri áskorun sem leikurinn veitir, frekar en fjárhagslegum ávinningi.

Að því sögðu endurspeglar reglurnar þörfina á að hvetja unga hæfileikaríka kylfinga sem kunna að þurfa utanaðkomandi stuðning til að þróa hæfileika sína. Á síðari tímum hefur verið slakað umtalsvert á reglunum til að auka möguleika á að styðja kylfinga, fjárhagslega eða á annan hátt, undir umsjón viðkomandi golfstjórnvalds.

Í þessari nýjustu útgáfu hafa reglur um peningaverðlaun verið endurskoðaðar til að auðvelda áhugakylfingum að styðja verðug góðgerðarmálefni.

R&A og USGA reikna með að reglur um áhugamannaréttindi haldi áfram að þróast en eru enn staðföst í að vernda áhugamannareglurnar til hagsbóta fyrir þær milljónir kylfinga sem njóta leiksins eingöngu vegna þeirrar áskorunar sem leikurinn veitir, meðkeppendur þeirra og leikinn sjálfan.

**F Keith Andrews**  
formaður  
áhugamennskunefndar  
R&A Rules Ltd

**William W Gist IV**  
formaður  
áhugamennskunefndar  
Golfsambands Bandaríkjanna

September 2015

## Inngangsorð

R&A og USGA áskilja sér rétt til að breyta reglunum um áhugamannaréttindi og að túlka og breyta túlkun þeirra hvenær sem er. Í reglunum um áhugamannaréttindi á kyn í tilvísun til persónu jafnan við hvort kynið sem er.

## Skilgreiningar

Skilgreiningunum er raðað í stafrófsröð og í reglunum sjálfum eru skilgreind hugtök *skáletruð*.

### Áhugamaður í golfi

„*Áhugamaður í golfi*“, hvort sem hann leikur í keppni eða til skemmtunar, er sá sem leikur golf vegna þeirrar áskorunar sem í því felst, en ekki sem starf eða til fjárhagslegs ávinnings.

### Ávísun á verðlaun

„*Ávísun á verðlaun*“ er úttektarheimild, gjafabréf, gjafakort eða þvíumlikt sem mótsstjórn golfmóts gefur út á vörur eða þjónustu frá verslun golfkennara, golfklúbbi eða annarri smásöluverslun.

### Golfleikni eða orðstír

Það er *golfstjórnvaldsins* að ákvarða hvort tiltekinn *áhugamaður í golfi* sé búinn *golfleikni* eða *orðstír*.

Almennt er *áhugamaður í golfi* aðeins talinn búa yfir *golfleikni* ef hann:

- hefur náð góðum keppnisárangri í héraði eða á landsvísu eða verið valinn til að koma fram fyrir hönd héraðs-, sýslu- eða landssambands síns, eða
- keppir á vettvangi færustu kylfinga.

*Golf-orðstír* ávinnst aðeins með *golfleikni* og slíkum *golf-orðstír* telst viðhaldið í fimm ár eftir að *golfleikni* leikmannsins er orðin minni en viðmið *golfstjórnvaldsins*.

### Golfstjórnvald

„*Golfstjórnvaldið*“, hvað varðar reglur um áhugamannaréttindi í hverju landi, er golfsamband viðkomandi lands.

**Aths.:** Golfsamband Íslands er *golfstjórnvaldið* á Íslandi hvað varðar áhugamannaréttindi í golfi.

## Heiðursverðlaun

„Heiðursverðlaun“ eru verðlaun fyrir markverða frammistöðu eða framlag til golfíþróttarinnar og aðgreinast þannig frá keppnisverðlaunum. *Heiðursverðlaun* mega ekki vera í formi peninga.

## Kennsla

„*Kennsla*“ nær yfir kennslu í áþreifanlegum þáttum golfleiks, þ.e. sjálfa aðferðina við að sveifla golfkylfu og hitta golfbolta.

**Aths.:** Það telst ekki til *kennslu* að veita tilsögn í sálfræðilegum þáttum íþróttarinnar, siðareglum eða golfreglum.

## Nefndin

„*Nefndin*“ er viðkomandi *nefnd golfstjórnvaldsins*.

## R&A

„*R&A*“ er R&A Rules Limited.

## Regla eða reglur

Hugtakið „*regla*“ eða „*reglur*“ á við reglur um áhugamannaréttindi og túlkun þeirra í ritinu „Decisions on the Rules of Amateur Status“.

## Smásöluverðmæti

„*Smásöluverðmæti*“ verðlauna er eðlilegt viðmiðunarverð vöru í smásölu, á þeim tíma þegar þau eru veitt.

## Táknræn verðlaun

„*Táknræn verðlaun*“ eru verðlaunagripur gerður úr gulli, silfri, postulíni, gleri eða öðru slíku, varanlega og greinilega áletraður sem slíkur.

## Unglingur

„*Unglingur*“ er *áhugamaður í golfi* sem hefur ekki náð ákveðnum aldri sem *golfstjórnvaldið* ákvarðar.

## USGA

„*USGA*“ er Golfsamband Bandaríkjanna.

## Regla I

## Áhugamennska

### I-1. Almenn

*Áhugamaður í golfi* verður að stunda íþróttina og hegða sér í samræmi við *reglurnar*.

### I-2. Áhugamannaréttindi

Áhugamannaréttindi eru alþjóðlegur staðall fyrir þátttökurétt til keppni í golfmótum sem *áhugamaður í golfi*. Sá sem brýtur gegn *reglunum* kann að missa áhugamannaréttindi sín og þar af leiðandi rétt til að keppa í mótum áhugamanna.

### I-3. Tilgangur reglnanna

Tilgangur *reglnanna* er að viðhalda greinarmun á golfleik áhugamanna og atvinnumanna og að halda golfleik áhugamanna, sem byggist að mestu á eigin stjórnun og eftirliti hvað varðar golfreglurnar og forgjöf, lausum við þann þrýsting sem stjórnlaus framlög bakhjarla og fjárhagslegur ávinningur geta skapað.

Með viðeigandi skilyrðum og takmörkunum er *reglunum* einnig ætlað að hvetja áhugamenn í golfi til að einbeita sér að þeim áskorunum og þeirri ánægju sem íþróttin býður upp á, fremur en fjárhagslegum ávinningi.

### I-4. Vafi um reglur

Sá sem er í vafa hvort einhver fyrirhuguð athöfn samræmist *reglunum*, ætti að leita ráða hjá *golfstjórnvaldinu*.

Skipuleggjandi eða bakhjarl golfmóts fyrir *áhugamenn í golfi* eða golfmóts þar sem þeir kom við sögu ætti, sé hann í vafa um hvort einhver fyrirætlan samræmist *reglunum*, að leita ráða hjá *golfstjórnvaldinu*.

### 2-1. Almenn

*Áhugamaður í golfi* má ekki hegða sér eða koma fram sem atvinnumaður í golfi.

Í skilningi þessara *reglna* er atvinnumaður í golfi sá sem:

- leikur golf sem starf sitt; eða
- starfar sem atvinnumaður í golfi; eða
- tekur þátt í golfkeppni sem atvinnumaður; eða
- er meðlimur í einhverjum samtökum atvinnukylfinga (PGA); eða
- er meðlimur í golfmótaröð atvinnukylfinga sem er eingöngu ætluð atvinnumönnum í golfi.

**Undantekning:** *Áhugamaður í golfi* má vera meðlimur í samtökum atvinnukylfinga (PGA) að því tilskildu að því fylgi enginn réttur til keppni og að slík aðild sé eingöngu af skipulagsástæðum.

**Aths. 1:** *Áhugamaður í golfi* má spyrjast fyrir um líklega möguleika sína sem atvinnumaður, þ.m.t. að sækja án árangurs um starf sem atvinnumaður, og hann má vinna í verslun golfkennara og þiggja laun eða endurgjald fyrir, svo fremi að hann brjóti ekki *reglurnar* á neinn annan hátt.

**Aths. 2:** Verði *áhugamaður í golfi* að keppa í einu eða fleiri úrtökumótum til þess að öðlast rétt til keppni í mótaröð atvinnukylfinga, má hann skrá sig og keppa í slíkum úrtökumótum án þess að missa áhugamannaréttindi sín, að því tilskildu að hann afsali sér skriflega rétti til sérhverra peningaverðlauna áður en hann hefur keppni.

### 2-2. Samningar og samkomulag

#### a. Landssambönd eða landssamtök

*Áhugamaður í golfi* má gera samning og/eða samkomulag við landssamband sitt eða landssamtök að því tilskildu að hann njóti engra greiðslna, bóta eða fjárhagslegs ávinnings, beint eða óbeint, á meðan hann er *áhugamaður í golfi*, nema samkvæmt því sem *reglurnar* leyfa.

#### b. Atvinnumboðsmenn, styrktaraðilar og aðrir þriðju aðilar

*Áhugamaður í golfi* má gera samning og/eða samkomulag við þriðja aðila (þ.á.m., en ekki eingöngu, atvinnumboðsmenn eða styrktaraðila) að því tilskildu að:

- kyllingurinn sé a.m.k. 18 ára gamall,
- samningurinn eða samkomulagið er einskorðað við framtíð kyllingsins sem atvinnukylfing og krefur hann ekki um þátttöku í tilteknum áhugamanna- eða atvinnumannamótum sem *áhugamaður í golfi*, og
- að frátöldu því sem fram kemur í reglunum, áhugakylfingurinn hlýtur ekki greiðslur, bætur eða neinn fjárhagslegan ávinning, beint eða óbeint, á meðan hann er *áhugamaður í golfi*.

**Undantekning:** Í sérstökum undantekningartilvikum má *áhugamaður í golfi* sem er yngri en 18 ára sækja um til *golfstjórnvaldsins* að mega gera slíkan samning að því tilskildu að samningurinn nái ekki til lengri tíma en 12 mánaða og að hann sé ekki endurnýjanlegur.

**Aths. 1:** *Áhugamanni í golfi* er ráðlagt að leita ráðgjafar *golfstjórnvaldsins* áður en hann skrifar undir nokkurn slíkan samning og/eða samkomulag við þriðja aðila, í því skyni að tryggja að hann uppfylli *reglurnar*.

**Aths. 2:** Þiggi *áhugamaður í golfi* golf-skólastyrk (sjá reglu 6-5), eða kunni að sækja um slíkan skólastyrk í framtíðinni, er honum ráðlagt að hafa samband við landssambandið sem hefur eftirlit með slíkum skólastyrkjum og/eða viðkomandi menntastofnun til að tryggja að samningar eða samkomulag við þriðja aðila sé leyfilegt samkvæmt þeim reglum sem gilda um skólastyrkinn.



### 3-1. Keppni um peningaverðlaun

#### a. Almennt

Áhugamaður í golfi má ekki keppa í golfkeppni, móti eða sýningu um peningaverðlaun eða ígildi þeirra.

Áhugamaður í golfi má þó taka þátt í golfkeppni, móti eða sýningu þar sem keppt er um peningaverðlaun, eða ígildi þeirra, að því tilskildu að hann afsali sér rétti til að þiggja verðlaunaféð, áður en hann hefur þátttöku.

**Undantekning:** Verðlaun fyrir holu í höggi – sjá reglu 3-2b.

#### b. Peningaverðlaun til góðgerðastarfs

Áhugamaður í golfi má taka þátt í viðburði þar sem peningaverðlaunum eða jafngildi þeirra er ánaðnað til viðurkennds góðgerðarmálefnis, að því tilskildu að samþykkis golfstjórnarvaldsins sé aflað fyrir fram af skipuleggjanda.

(Framkoma andstæð tilgangi reglnanna – sjá reglu 7-2)

(Stefna varðandi fjárhættuspil – sjá viðauka)

### 3-2. Takmörkun verðlauna

#### a. Almennt

Áhugamaður í golfi má ekki þiggja verðlaun (önnur en táknræn verðlaun) eða ávísun á verðlaun að smásöluverðmæti umfram 500 sterlingspund eða jafngildi þess, eða lægri upphæðar svo sem *golfstjórnvaldið* kann að ákveða. Þessi mörk gilda um samanlögð verðlaun eða ávísanir á verðlaun sem áhugamaður í golfi þiggur í einstöku móti eða mótasamfelli.

**Undantekning:** Verðlaun fyrir holu í höggi – sjá reglu 3-2b.

**Aths. 1:** Þessi mörk verðlauna ná til allra tegunda golfkeppna, hvort

heldur er á golfvelli, æfingasvæði eða golfhermi, þ.m.t. keppni um að vera næstur holu eða lengstu högg.

**Aths. 2:** Nefndin sem skipuleggur keppnina er ábyrg fyrir að sanna smásöluverðmæti tiltekinna verðlauna.

**Aths. 3:** Mælt er með að heildarverðmæti verðlauna í keppni án forgjafar, eða hverjum flokki forgjafarkeppna, sé ekki meira en tvöfalt hámark verðlauna í 18 holu keppni, þrefalt í 36 holu keppni, fimmfalt í 54 holu keppni og sexfalt í 72 holu keppni.

#### b. Verðlaun fyrir holu í höggi

Áhugamaður í golfi má þiggja verðlaun umfram þau mörk sem sett eru í reglu 3-2a, þ.m.t. peningaverðlaun, fyrir að fara holu í höggi við að leika golfhring.

**Aths.:** Hla í höggi verður að vera afrekuð við að leika golfhring og tengjast þeim golfhring. Keppnir þar sem keppendur geta skráð sig oftan en einu sinni, keppnir sem fara fram annarsstaðar en á golfvelli (s.s. á æfingasvæði eða í golfhermi) og þúttkeppnir falla ekki undir þessa heimild og eru háðar þeim skilyrðum og skilmálum sem fram koma í reglum 3-1 og 3-2a.

### 3-3. Heiðursverðlaun

#### a. Almennt

Áhugamaður í golfi má ekki þiggja heiðursverðlaun að smásöluverðmæti umfram þau mörk sem regla 3-2 setur.

#### b. Fleiri en ein verðlaun

Áhugamaður í golfi má þiggja fleiri en ein heiðursverðlaun frá ólíkum gefendum, jafnvel þótt samanlagt smásöluverðmæti þeirra verði umfram hin settu mörk, svo fremi að þau séu ekki gefin þannig til þess að sniðganga verðmætismörk fyrir ein verðlaun.

#### 4-1. Almenn

Áhugamaður í golfi má ekki, nema svo sem reglurnar leyfa, þiggja greiðslu kostnaðar frá neinum, í reiðufé eða á annan hátt, til þess að leika í golfkeppni eða sýningu.

#### 4-2. Þegin greiðsla kostnaðar

Áhugamaður í golfi má þiggja greiðslu eðlilegs kostnaðar, að mörkum raunverulega áfallins kostnaðar, til þess að taka þátt í golfkeppni eða sýningu, eins og fram kemur í greinum a-g í þessari reglu.

Þiggi áhugamaður í golfi golf-skólástyrk (sjá reglu 6-5), eða kunnir að sækja um slíkan skólástyrk í framtíðinni, er honum ráðlagt að hafa samband við landsambandið sem hefur eftirlit með slíkum skólástyrkjum og/eða viðkomandi menntastofnun, til að tryggja að greiðsla kostnaðar sé leyfileg samkvæmt þeim reglum sem gilda um skólástyrkinn.

#### a. Styrkur frá fjölskyldu

Áhugamaður í golfi má þiggja greiðslu kostnaðar frá fjölskyldumeðlim eða fjárhaldsmanni.

#### b. Unglingar

Unglingur má þiggja greiðslu kostnaðar vegna þátttöku í keppni sem eingöngu er ætluð unglíngum.

**Aths.:** Ef keppni er ekki eingöngu ætluð unglíngum má unglíngur þiggja greiðslu kostnaðar vegna þátttöku í þeirri keppni, eins og fram kemur í reglu 4-2c.

#### c. Keppni einstaklinga

Áhugamaður í golfi má þiggja greiðslu kostnaðar vegna þátttöku í keppni einstaklinga svo fremi að hann hlíti eftirtöldum skilyrðum:

- (i) Eigi mótið að fara fram í heimalandi leikmannsins verður kostnaðurinn að vera samþykktur og greiddur af lands- sýslu- eða

héraðssambandi hans eða, með samþykki slíks yfirvalds, greiddur af golfklúbbsi keppandans.

- (ii) Eigi mótið að fara fram í öðru landi verður kostnaðurinn að vera samþykktur og greiddur af lands- sýslu- eða héraðssambandi hans eða, að fengnu samþykki landssambands leikmannsins, af þeim sem fer með stjórn golfmála á því svæði sem hann sækir heim.

Golfstjórnvaldið má takmarka greiðslu kostnaðar við ákveðinn fjölda keppnisdaga á almanaksári og áhugamaður í golfi má ekki fara yfir nein slík mörk. Í slíku tilfalli telst til kostnaðarins hæfilegur ferðatími og æfingadagur vegna keppnisdaganna.

**Undantekning:** Áhugamaður í golfi má ekki þiggja greiðslu kostnaðar, beint eða óbeint, frá atvinnumboðsmanni (sjá reglu 2-2) eða neinni álíka uppsprettu svo sem golfstjórnvaldið kann að ákvarða.

**Aths.:** Utan þess sem reglurnar leyfa má áhugamaður í golfi sem býr yfir golfleikni eða orðstír ekki mæla með eða auglýsa uppsprettu neinnar móttekinnar greiðslu kostnaðar (sjá reglu 6-2).

#### d. Sveitakeppnir

Áhugamaður í golfi má þiggja greiðslu kostnaðar þegar hann kemur fram fyrir hönd:

- lands síns,
- sýslu-, lands- eða héraðssambands síns,
- golfklúbbs síns,
- fyrirtækis síns eða atvinnugreinar, eða
- hliðstæðs aðila

í sveitakeppni, æfingatíma eða þjálfunarbúðum.

**Aths. 1:** „Hliðstæður aðili” á m.a. við um viðurkennda fræðslustofnun eða herþjónustu.

**Aths. 2:** Sé annað ekki tekið fram verður kostnaðurinn að greiðast af þeim sem áhugamaðurinn í golfi kemur fram fyrir, eða þeim sem stjórna golfmálum í landinu sem hann sækir heim.

### e. Boð án tillits til golfleikni

Áhugamaður í golfi sem er boðið að taka þátt í golfkeppni af ástæðum óskyldum *golfleikni* (s.s. dægurstjarna, viðskiptafélagi eða viðskiptavinur) má þiggja greiðslu kostnaðar.

### f. Sýningar

Áhugamaður í golfi sem tekur þátt í sýningu til styrktar viðurkenndu góðgerðarmálefni má þiggja greiðslu kostnaðar, að því tilskildu að sýningin tengist ekki öðrum atburði á sviði golfleiks þar sem hann er keppandi.

### g. Forgjafarkeppni á vegum bakhjarls

Áhugamaður í golfi má þiggja greiðslu kostnaðar vegna þátttöku í forgjafarkeppni á vegum bakhjarls, svo fremi að keppnin hafi verið samþykkt svo sem hér segir:

- (i) Eigi mótið að fara fram í heimalandi leikmannsins skal bakhjarlinn áður hafa tryggt sér samþykki viðkomandi *golfstjórnvalds* ár hvert; og
- (ii) Eigi keppnin að fara fram í fleiri en einu landi, eða keppendur eru einnig frá öðru landi, skal bakhjarlinn hafa fengið fyrir fram árlegt samþykki allra *golfstjórnvaldanna*. Umsóknina ætti að senda *golfstjórnvaldi* þess lands þar sem keppnin hefst.

### 4-3. Kostnaður tengdur golfi

Áhugamaður í golfi má þiggja hæfilega greiðslu kostnaðar tengdum golfi, öðrum en vegna keppni, þó ekki hærri en sem nemur raunverulegum kostnaði.

**Undantekning:** Áhugamaður í golfi má ekki þiggja greiðslu kostnaðar, beint eða óbeint, frá atvinnumboðsmanni (sjá reglu 2-2) eða öðrum slíkum aðila, svo sem *golfstjórnvaldið* kann að ákveða.

**Athugasemd:** Utan þess sem *reglurnar* leyfa má áhugamaður í golfi sem býr yfir *golfleikni* eða *orðstír* ekki mæla með eða auglýsa uppsprettu neinnar móttækinnar greiðslu kostnaðar (sjá reglu 6-2).

### 4-4. Kostnaður vegna lífsviðurværis

Áhugamaður í golfi má þiggja hæfilega greiðslu vegna lífsviðurværis, þó ekki hærri en sem nemur raunverulegum kostnaði, að því tilskildu að kostnaðurinn sé samþykktur og greiddur af landssambandi hans.

Við ákvörðun um hvort slíkur kostnaður er nauðsynlegur og/eða viðeigandi ætti landssambandið, sem er eini úrskurðaraðilinn um samþykki slíks kostnaðar, að taka tillit til, meðal annarra atriða, viðeigandi félagslegra og efnahagslegra aðstæðna.

**Undantekning:** Áhugamaður í golfi má ekki þiggja greiðslu kostnaðar vegna lífsviðurværis, beint eða óbeint, frá atvinnumboðsmanni (sjá reglu 2-2) eða neinum sambærilegum aðila, svo sem *golfstjórnvaldið* kann að ákvarða.

## Regla 5

## Kennsla

### 5-1. Almennt

Umfram það sem *reglurnar* leyfa má áhugamaður í golfi ekki þiggja greiðslu eða endurgjald, beint eða óbeint, fyrir *kennslu* í golfleik.

### 5-2. Hvenær greiðsla er leyfð

#### a. Skólar, skólastofnanir, dvalarbúðir o.s.frv.

Áhugamaður í golfi sem er (i) starfsmaður skóla eða námsstofnunar eða (ii) starfsmaður í dvalarbúðum eða öðru álíka skipulögðu verkefni má þiggja greiðslu eða endurgjald fyrir að *kenna* nemendum sínum þar golfleik, svo fremi að slík *kennsla* nemi minna en helmingi þess tíma sem viðkomandi starfsmaður eða leiðbeinandi ver í öll sín skyldustörf sem slíkur starfsmaður eða leiðbeinandi.

#### b. Viðurkennd verkefni

Áhugamaður í golfi má þiggja greiðslu kostnaðar, greiðslu eða endurgjald fyrir að *kenna* golf sem hluta verkefnis sem viðkomandi *golfstjórnvald* hefur áður samþykkt.

### 5-3. Skrifleg kennsla

Áhugamaður í golfi má þiggja greiðslu eða endurgjald fyrir skriflega golfkennslu, að því tilskildu að leikni hans eða hróður sem kyllings sé ekki meginþáttur í ráðningu hans til starfans, eða í umboðslaunum og sölu verka hans.

## Regla 6

### Að nota golfleikni eða orðstír

Eftirtaldir reglur ná aðeins til *áhugamanna í golfi* sem búa yfir *golfleikni* eða *orðstír*.

#### 6-1. Almenn

Umfram það sem reglurnar leyfa má *áhugamaður í golfi* sem býr yfir *golfleikni* eða *orðstír* ekki nota þá *leikni* eða *orðstír* til neins fjárhagslegs ávinnings.

#### 6-2. Kynningar, auglýsingar og sala

Áhugamaður í golfi sem býr yfir *golfleikni* eða *orðstír* má ekki nota þessa *leikni* eða *orðstír* til þess að fá greiðslu, endurgjald, persónulegan ávinning eða neina fjárhagslega umbun, beint eða óbeint, fyrir að (i) kynna, auglýsa eða selja neitt, eða (ii) leyfa notkun nafns síns eða myndar af þriðja aðila til kynningar, auglýsinga eða sölu neins.

Í tengslum við þessa reglu telst *áhugamaður í golfi* hafa þegið persónulegan ávinning, þótt hann þiggi enga greiðslu eða endurgjald, ef hann kynnir, auglýsir eða selur eitthvað, eða leyfir þriðja aðila notkun nafns síns eða myndar til kynningar, auglýsingar eða sölu.

**Undantekning:** *Áhugamaður í golfi* sem býr yfir *golfleikni* eða *orðstír* má leyfa notkun nafn síns eða myndar til þess að kynna:

- golfsamband sitt, sýslu- eða héraðssamband; eða
- góðgerðarmálefni (eða álíka góðan málstað); eða
- háð samþykki golfsambands síns, sérhverja golfkeppni eða annan atburð sem er talinn vera í þágu, eða myndi stuðla að þróun íþróttarinnar.

Áhugamaðurinn í golfi má ekki fá neina greiðslu, endurgjald eða fjárhagslegan ávinning, beint eða óbeint, fyrir að leyfa notkun nafns síns eða myndar á þennan hátt. Hins vegar má hann þiggja hæfilega greiðslu kostnaðar, þó ekki umfram raunverulegan kostnað, í tengslum við slíka kynningu.

**Aths. 1:** *Áhugamaður í golfi* búinn *golfleikni* eða *orðstír* má þiggja golfútbúnað frá aðila sem verslar með slíkan búnað, svo fremi að ekki sé um auglýsingu að ræða.

**Aths. 2:** Takmörkuð samsömun nafns eða kennimerkis er leyfð á golfútbúnaði og fatnaði. Frekari upplýsingar í tengslum við þessa athugasemd og túlkun hennar er að finna í ritinu „Decisions on the Rules of Amateur Status“.

#### 6-3. Að koma fram fyrir almenning

Áhugamaður í golfi sem býr yfir *golfleikni* eða *orðstír* má ekki nota þessa *leikni* eða *orðstír* til þess að þiggja greiðslu, endurgjald eða neinn fjárhagslegan ávinning, beint eða óbeint, fyrir að koma fram.

**Undantekning:** *Áhugamaður í golfi* sem býr yfir *golfleikni* eða *orðstír* má þiggja greiðslu raunverulegs kostnaðar við að koma fram, enda sé ekki um að ræða golfkeppni eða sýningu.

#### 6-4. Útsendingar og skrif

Áhugamaður í golfi, búinn *golfleikni* eða *orðstír* má þiggja greiðslu eða endurgjald, beint eða óbeint, fyrir að koma fram í útsendingum eða skrifum um golf, að því tilskildu að:

- útsendingarnar eða skrifin séu hluti aðalstarfs eða starfsferils hans og golfkennsla sé þar ekki innifalin (regla 5); eða
- ef útsendingarnar eða skrifin eru hlutastarf, að kyllingurinn sé sjálfur höfundur umfjöllunar, greina eða bóka og ekki sé um að ræða kennslu í golfleik.

**Aths.:** *Áhugamaður í golfi* sem býr yfir *golfleikni* eða *orðstír* má ekki mæla með eða auglýsa neitt í umfjölluninni, grein eða bókum (sjá reglu 6-2).

#### 6-5. Námsstyrkir, námsdvöl og námslaun

Áhugamaður í golfi, búinn *golfleikni* eða *orðstír*, má þiggja námsstyrk, námsdvöl eða námslaun, ef skilmálar og skilyrði hafa verið samþykkt af

golfstjórnvaldinu.

*Golfstjórnvaldið* getur samþykkt fyrir fram skilmála og skilyrði námsstyrkja, námsdvalar eða námslauna, svo sem þeirra sem fylgja reglum National Collegiate Athletic Association (NCAA) í Bandaríkjunum, eða annarra svipaðra stofnana sem hafa boðvald yfir íþróttamönnum í námsstofnunum.

*Áhugamanni í golfi* sem þiggur golf-námsstyrk, eða kann að sækja um slíkan styrk í framtíðinni, er ráðlagt að hafa samband við það yfirvald sem stýrir slíkum námsstyrkjum og/eða viðkomandi menntastofnun til að tryggja að samningar eða samkomulag við þriðja aðila (regla 2-2b) eða greiðsla kostnaðar vegna keppni (regla 4-2) sé leyfileg samkvæmt þeim reglum sem við eiga.

### 6-6. Félagsaðild

*Áhugamaður í golfi* sem býr yfir *golfleikni* eða *orðstír* má þiggja boð um félagsaðild í golfklúbbsi eða réttindi á golfvelli, án þess að fullt viðeigandi gjald komi fyrir, nema slíkt sé boðið sem hvatning til þess að hann keppi fyrir viðkomandi klúbbsi eða golfvöll.

#### Regla 7

Önnur framkoma sem ekki samræmist áhugamennsku

### 7-1. Framkoma sem skaðar áhugamennsku

*Áhugamaður í golfi* má ekki koma þannig fram að það skaði hagsmuni áhugamennsku í golfi.

### 7-2. Framkoma sem er andstæð tilgangi reglnanna

*Áhugamaður í golfi* má ekki aðhafast neitt, þ.m.t. gjörðir tengdar golfveðmálum, sem er andstætt tilgangi *reglnanna*.

(Stefna varðandi fjárhættuspil – sjá viðauka)

#### Regla 8

Aðferð við að framfylgja reglum

### 8-1. Ákvörðun um brot

Ef *nefndin* fær vitneskju um hugsanlegt brot kyllings sem telur sig

*áhugamann í golfi*, á reglum, er það hennar að ákvarða hvort um brot hafi verið að ræða. Sérhvert tilvik verður rannsakað svo sem *nefndin* telur þurfa og úrskurðað eftir þeim málsatvikum sem fyrir liggja. Úrskurður *nefndarinnar* er endanlegur, með fyrirvara vegna áfrýjunar svo sem þessar reglur gera ráð fyrir.

### 8-2. Framfylgi

Þegar úrskurður er fallinn um að kyllingur hafi brotið gegn *reglum* getur *nefndin* lýst því yfir að kyllingurinn hafi misst áhugamannaréttindi sín, eða krafist þess að hann hætti við eða forðist ákveðnar athafnir, og að það sé skilyrði þess að hann haldi áhugamannaréttindum sínum.

*Nefndin* ætti að tilkynna kyllingnum þetta og getur tilkynnt hverjum þeim golfamtökum sem hlut eiga að máli sérhverja gerð samkvæmt grein 8-2.

### 8-3. Aðferð við áfrýjun

Sérhvert *golfstjórnvald* ætti að koma á ákveðnu ferli þar sem hver sá sem sætir úrskurði vegna beitingar *reglna* reglna geti áfrýjað honum.

#### Regla 9

Endurheimt áhugamannaréttinda

### 9-1. Almenn

*Nefndin* ein hefur vald til að:

- veita atvinnukyflingi aftur áhugamannaréttindin og/eða öðrum þeim sem hafa brotið *reglurnar*
  - mæla fyrir um biðtíma til endurheimtu réttindanna, eða
  - synja um endurheimt þeirra,
- með fyrirvara vegna áfrýjunar samkvæmt *reglum*.

### 9-2. Umsókn um endurheimt

Sérhver umsókn um endurheimt réttinda verður skoðuð í ljósi málsatvika og eftirfarandi meginreglur yfirleitt hafðar að leiðarljósi:

#### a. Biðtími vegna endurheimtu réttinda

Golf áhugamanna og atvinnumanna eru tvö ólík form golfleiksins

sem hvort um sig veitir ólík tækifæri. Hvorugt þeirra hagnast ef ferlið við að breyta stöðu úr atvinnumennsku í áhugamennsku er of auðveld. Þar að auki er nauðsynlegt að til staðar sé fæling gegn öllum brotum á *reglunum*. Þess vegna þarf umsækjandi um endurheimt áhugamannaréttinda að biðja um tíma, svo sem *nefndin* áskilur.

Biðtími vegna endurheimtu miðast yfirleitt við þann dag sem hegðun kylfingsins braut síðast í bága við *reglurnar*, nema *nefndin* ákveði að telja annaðhvort (a) frá þeim degi þegar *nefndin* fékk vitneskju um síðasta brot kylfingsins eða (b) frá öðrum degi svo sem *nefndin* ákvarðar.

## b. Lengd biðtíma vegna endurheimtu

### (i) Atvinnumennska

Lengd biðtímans tengist yfirleitt lengd þess tíma sem kylfingurinn var brotlegur við *reglurnar*. Þó er að jafnaði enginn umsækjandi hæfur til að endurheimta áhugamannaréttindi fyrir en hann hefur hegðað sér í samræmi við *reglurnar* í minnst eitt ár.

Mælt er með að *nefndin* hafi eftirfarandi viðmiðun til hliðsjónar við ákvörðun biðtíma:

Hve lengi brotlegur:	Biðtími til endurheimtu:
Skemur en 6 ár	1 ár
6 ár eða lengur	2 ár

Þennan tíma má þó lengja hafi umsækjandinn að verulegu marki keppt um peninga. Taka ætti tillit til keppnisstigs og frammistöðu umsækjandans í þessum mótum þegar ákveðið er hvort lengja skuli biðtíma til endurheimtu.

Í öllum tilvikum áskilur *nefndin* sér rétt til að lengja eða stytta biðtíma til endurheimtu.

### (ii) Önnur reglubrot

Eins árs biðtíma mun að jafnaði verða krafist fyrir endurheimt. Þó má lengja þennan tíma sé brotið talið alvarlegt.

## c. Hve oft endurheimt

Engum eru að jafnaði veitt aftur áhugamannaréttindin nema tvisvar.

## d. Leikmenn í fremstu röð í landi sínu

Leikmaður sem er í fremstu röð í landi sínu og hefur verið brotlegur í meira en fimm ár á að jafnaði ekki kost á endurheimt áhugamannaréttinda.

## e. Staða á meðan biðtíminn varir

Á meðan biðtíminn varir verður umsækjandinn að fara eftir þessum *reglum*, svo sem þær eiga við um *áhugamann í golfi*.

Umsækjandi um endurheimt á ekki rétt til þátttöku í keppni sem *áhugamaður í golfi*. Hann má þó, með samþykki golfklúbbs sem hann er félagi í, taka þátt í keppnum og vinna til verðlauna, en aðeins í keppni við féлага klúbbsins. Hann má ekki vera fulltrúi slíks klúbbs í keppni við aðra klúbba, nema með samþykki klúbba sem taka þátt í keppninni og/eða nefndarinnar sem skipuleggur keppnina.

Umsækjandi um endurheimt má taka þátt í keppnum sem ekki eru aðeins fyrir *áhugamenn í golfi*, leyfi keppnisáskilmálar það, án þess að skaða umsóknina, að því tilskildu að hann geri svo sem umsækjandi um endurheimt. Hann verður að afsala sér rétti til alls verðlaunafjár og má ekki þiggja nein verðlaun sem ætluð eru *áhugamanni í golfi* (regla 3-1).

## 9-3. Aðferð við umsókn um endurheimt

Sérhverja umsókn um endurheimt skal leggja fyrir *nefndina* svo sem fyrirmæli hennar kunna að segja til um og í umsókninni skulu koma fram þær upplýsingar sem *nefndin* kann að krefjast.

## 9-4. Aðferð við áfrýjun

Sérhvert *golfstjórnvald* ætti að koma á ákveðnu ferli þar sem sérhverjum úrskurði vegna endurheimtu áhugamannaréttinda megi sá sem honum sætir áfrýja.

### 10-1. Úrskurður nefndarinnar

Úrskurður nefndarinnar er endanlegur, þó með tilliti til áfrýjunar svo sem reglur 8-3 og 9-4 mæla fyrir um.

### 10-2. Vafi um reglur

Telji nefnd golfstjórnvalds málið vafasamt eða að reglurnar nái ekki yfir það má hún, áður en hún kveður upp úrskurð, ráðfæra sig við áhugamenskunefnd R&A.

### Almennt

„Áhugamaður í golfi“, hvort sem hann leikur til keppni eða sér til skemmtunar, leikur golf vegna þeirrar áskorunar sem í því felst, en ekki sem starf eða til fjárhagslegs ávinnings.

Óhæfileg fjárhagsleg hvatning í golfleik áhugamanna, en hún getur verið afleiðing einhverra afbrigða fjárhættuspils eða veðmála, gæti leitt til misbeitingar reglnanna, bæði í leik og með hagræðingu forgjafar svo heiðarleika íþróttarinnar stafi skaði af.

Það er munur á að keppa um verðlaunafé (regla 3-1), taka þátt í fjárhættuspili eða veðmálum sem eru andstæð tilgangi reglnanna (regla 7-2), og afbrigðum fjárhættuspils eða veðmála sem ekki brjóta gegn reglunum, sem slík. Áhugamaður í golfi eða mótstjórn golfkeppni þar sem áhugamenn í golfi eru að keppa ættu að ráðfæra sig við golfstjórnvaldið sé einhver vafi um það hvernig reglunum skuli beitt. Séu slíkar leiðbeiningar ekki fyrir hendi er mælt með því að engin peningaverðlaun séu veitt, þannig að tryggt sé að farið sé eftir reglunum.

### Ásættanleg afbrigði fjárhættuspils

Ekkert mælir gegn óformlegu fjárhættuspili eða veðmálum meðal einstakra kylfinga eða liða kylfinga þegar það er lítilvægur fylgiskur leiksins. Ógerlegt er að skilgreina nákvæmlega hvað felist í óformlegu fjárhættuspili eða veðmálum, en til einkenna sem væru samkvæm slíku fjárhættuspili eða veðmálum teljast:

- yfirleitt þekkjast leikmennirnir;
- þátttaka í fjárhættuspilinu eða veðmálunum er frjálst og bundin við leikmennina eina;
- allt veðfé sem leikmennirnir vinna er lagt fram af leikmönnum sjálfum; og

- peningaupphæðin sem um ræðir telst almennt ekki óhófleg.

Þannig er óformlegt fjárhættuspil eða veðmál ásætlanlegt svo fremi að meginmarkmiðið sé gera leikinn ánægjulegan, en ekki hagnaðarvon.

### Óásætlanleg afbrigði fjárhættuspils

Skipulegir viðburðir sem eru skipulagðir eða kynntir til að bjóða upp á peningaverðlaun eru ekki leyfðir. Kyllingar sem taka þátt í slíkum viðburðum án þess að afsala sér fyrir fram og skilyrðislaust rétti sínum til peningaverðlauna teljast keppa til peningaverðlauna í andstöðu við reglu 3-1.

Önnur afbrigði fjárhættuspils eða veðmála þar sem það er skilyrði fyrir þátttöku leikmanna að taka þátt (t.d. í skyldu-getsþám), eða sem gætu mögulega tekið til verulegra peningaupphæða (t.d. „Calcutta“ og aðrar uppboðsgetsþár, þar sem leikmenn eða lið eru boðin upp) kunna, af *golfstjórnvaldinu*, að vera álitin í andstöðu við tilgang *reglnanna* (regla 7-2).

Erfitt er að skilgreina nákvæmlega óásætlanleg afbrigði fjárhættuspils eða veðmála, en einkenni sem væru samkvæm slíku fjárhættuspili eða veðmálum teljast:

- þátttaka í fjárhættuspili eða veðmálum er aðgengileg öðrum en leikmönnum; og
- peningaupphæð sem um ræðir telst almennt óhófleg; og
- ástæða er til að ætla að fjárhættuspilið eða veðmálið hafi leitt til eða geti leitt til misnotkunar á reglum eða hagræðingar á forgjöf til skaða fyrir heiðarleika íþróttarinnar.

Þátttaka *áhugamans í golfi* í fjárhættuspili eða veðmálum sem ekki eru samþykkt kann að verða talin andstæð tilgangi og anda *reglnanna* (regla 7-2) og stefna réttindum hans sem áhugamans í hættu.

**Aths.:** Reglurnar um áhugamannaréttindi eiga ekki við um veðmál eða fjárhættuspil *áhugamanna í golfi* um úrslit í keppni sem takmarkast við eða er sérstaklega skipulögð fyrir atvinnukylfinga.

## Atriðaskrá

### (Atriði í bláum lit vísa til regna um áhugamannaréttindi)

<b>Að miða bolta.</b> Sjá einnig <b>Staða</b>	
þúttlína snert [regla 16-1a].....	85
skilgreining.....	30
<b>Aðkomuvatn</b>	
skilgreining.....	30
truflun vegna og lausn frá [regla 25-1].....	109
<b>Aðstoð</b>	
víti [regla 14-2].....	80
<b>Akstur, ökutæki</b>	
bann við notkun á meðan á umferð stendur, keppniskimáli [viðauki I].....	159
<b>Almenn töluleg röðun</b>	
ákvæða sæti í [viðauki I].....	162
<b>Almennt víti.</b> Sjá undir <b>Víti</b>	
<b>Annar bolti</b>	
af teig [regla 10-3].....	72
ákvörðun nefndarinnar um skor á holu [regla 3-3b].....	51
leikið ef í vafa um hvað skuli gera [regla 3-3].....	50
<b>Atvinnumennska</b>	
biðtími vegna endurheimtu réttinda [regla 9-2b(i)].....	200
merking [regla 2-1].....	188
<b>Audkenni á bolta.</b> Sjá undir <b>Bolti</b>	
<b>Auglýsingar</b> – að tapa áhugamannaréttindum [regla 6-2].....	196
<b>Á leið</b>	
bolti hreyfður eftir að lausung er snert [regla 23-1].....	104
götunarvélur, holur eftir [viðauki I].....	145
næsti staður fyrir lausn [reglur 24-2, 25-1].....	106, 109
síðasta högg slegið þaðan [regla 20-5].....	100
skilgreining.....	30
<b>Áfrýjunarferli</b> – áhugamannaréttindi [reglur 8-3, 9-4].....	199, 201
<b>Ágreiningur</b>	
um atriði sem ekki eru í reglum [regla 1-4].....	47
um kröfur [reglur 2-5, 34].....	48, 133
<b>Áhugamaður í golfi</b> – skilgreining.....	185
<b>Áhugamannaréttindi, reglur.</b> Sjá <b>Reglur</b>	
<b>Ástand vallar</b>	
ákvörðun nefndar um [viðauki I].....	138
staðarreglur um [viðauki I].....	142
<b>Áþreifanleg aðstoð</b> [regla 14-2a].....	80



**Besti bolti, holukeppni. Sjá einnig Fjórþolti, holukeppni**

hámarksföldi kylfa [regla 30-3d].....	121
leikröð [regla [regla 30-3b].....	121
samherji fjarverandi [regla 30-3a].....	121
skilgreining [skilgreining á formi holukeppni].....	32
víti	
áhrif af öðrum vítum [regla 30-3f].....	122
frávísunarviti liðs [regla 30-3e].....	121
lið hlýtur viti [regla 30-3d].....	121

**Blindur útdráttur rásaðar**

útdráttur fyrir holukeppni [viðauki I].....	162
---	-----

**Bogey keppni**

brot varðar frádrátt unninna holna [Regla 32-1a, aths.1].....	126
lýsing á [regla 32-1].....	125
óhæfileg töl eða slór við leik [regla 32-1, aths.2].....	126
skorun [regla 32-1a].....	125
skræð skor [regla 32-1a].....	125

**Bolti. Sjá einnig Að miða bolta; Annar bolti sleginn; Bolta lyft; Bolti látinn falla;****Bolti sleginn; Hreyfður bolti; Leggja bolta; Listi yfir samþykka bolta; Týndur bolti;****Út af; Varabolti;**

að sjá meðan er sleginn [regla 12-1].....	74
aðstoðar leik [regla 22-1].....	103
á hreyfingu	
hindrun fjartægð [regla 24-1].....	105
lausung fjartægð [regla 23-1].....	104
sveigður úr leið eða stöðvaður [regla 19].....	92
ákvæði um	
almenn [regla 5-1].....	57
ítarleg [viðauki III].....	177
fellur af tí [regla 11-3].....	73
hafa áhrif á [regla 1-2].....	46
hafa áhrif á hreyfingu [regla 1-2].....	46
hreinsaður [regla 21].....	102
í aðkomuvatni [skilgreining á aðkomuvatni].....	30
í grund í aðgerð [skilgreining á grund í aðgerð].....	34
í holu	
á holubúrn [regla 16-2].....	87
skilgreining.....	37
í vatnstorfæru	
í vatni á hreyfingu [regla 14-6].....	82
lausn [regla 26-1].....	113
leikið innan, stöðvast í sömu eða annari torfæru [regla 26-2a].....	114
leikið innan, týnist eða verður ósláanlegur utan torfæru [regla 26-2b].....	115
lega	
breytt [regla 20-3b].....	98
lagfærð [regla 13-2].....	77

## leikið

af röngum stað, holukeppni [regla 20-7b].....	101
af röngum stað, höggleikur [regla 20-7c].....	101
á hreyfingu [reglur 14-5, 14-6].....	82, 83
á meðan annar bolti er á hreyfingu eftir högg á flötinni [regla 16-1 f].....	86
eins og hann liggur [regla 13-1].....	77
leikið í holu	
bolta ekki leikið í holu í höggleik [regla 3-2].....	50
bolta leikið frá teig [reglur 1-1, 15-1].....	46, 83
leitað að [regla 12-1].....	74
liggur við flaggstöng [regla 17-4].....	89
listi yfir leyfða bolta [viðauki I].....	155
ósláanlegur	
aðferð [regla 28].....	118
skemmdur, óleikhæfur [regla 5-3].....	57
rangur bolti	
í fjórleik, holukeppni [regla 30-3c].....	121
í fjórleiks-höggleik [regla 31-5].....	123
skilgreining.....	40
tíma varið í að leika [skilgreining á týndum bolta].....	42
sjá þegar leikinn [regla 12-1].....	74
skemmdur, óleikhæfur [regla 5-3].....	57
skipt um	
á rangan hátt [regla 20-6].....	100
ef bolti ekki strax tiltækur [regla 18 aths. 1, regla 19-1, regla 24-1 aths., regla 24-2b aths. 2, regla 25-1 b aths. 2].....	91, 92, 106, 107, 111
meðan leikið er um holu [reglur 15-1, 15-2].....	83, 83
skilgreining [skilgreining á skiptibolta].....	41
verður bolti í leik [reglur 15-2, 20-4].....	83, 100
þegar finnst ekki í hindrun [regla 24-3].....	108
þegar finnst ekki í óeðlilegu ástandi vallar [regla 25-1c].....	111
skipt um á meðan leikið er um holu [regla 15-3a].....	84
sleginn hreinlega [regla 14-1a].....	80
snertur	
af leikmanni, viljandi [regla 18-2].....	89
af mótherja [regla 18-3].....	90
sokkinn í eigin fari eftir niðurkomu	
lausn [regla 25-2].....	112
staðarregla [viðauki I].....	142
sveigður úr leið eða stöðvaður [regla 19].....	92
sýnishorn lögð fram til úrskurðar um samræmi [viðauki III].....	177
trufilar leik [regla 22-2].....	103
utanaðkomandi efni borið á [regla 5-2].....	57
þekking	
auðkenna, merkja [reglur 6-5, 12-2].....	61, 76
lyfta til að [regla 12-2].....	76

**Boltamerki**

hreyft	
óviljandi [regla 20-1].....	95
við að gera við holutappa eða boltafór [regla 16-1c].....	85
við að leggja bolta aftur [regla 20-3a].....	97
við að lyfta bolta [regla 20-1].....	95
lega bolta merkt en bolta ekki lyft [skilgreining á skiptibolta].....	41
<b>Bolti í leik.</b> Sjá einnig <b>Bolti; Bolti hreyfður</b>	
skilgreining.....	30
skiptibolti [regla 15-2, regla 20-4].....	83, 100
varabolti verður [regla 27-2b].....	117
<b>Bolti látinn falla.</b> Sjá einnig <b>Á leið</b>	
í leik [regla 20-4].....	100
láta falla aftur [regla 20-2c].....	96
leikið af röngum stað eftir að hafa verið látinn falla [regla 20-7].....	101
leikmaður verður að láta falla [regla 20-2a].....	96
lyft ef ranglega látinn falla [regla 20-6].....	100
nærri ákvæðnum stað [regla 20-2b].....	96
snertir leikmann eða útbúnað [regla 20-2a].....	96
veltur	
á stað háðan truflun vegna ástandsins sem lausn var fengin frá [regla 20-2c].....	96
út af, inn í torfæru, nær holu o.s.frv. [regla 20-2c].....	96
<b>Breyta áþreifanlegum aðæðum [regla 1-2].....</b>	46
<b>Bætt lega, vetrarreglur</b>	
nefndin ákvarðar um [viðauki I].....	138
staðarregla [viðauki I].....	143
<b>Dómari</b>	
óviðkomandi [skilgreining á óviðkomandi].....	39
skilgreining.....	31
takmörkun skyldna af nefndinni [regla 33-1].....	129
úrskurður endanlegur [regla 34-2].....	134
<b>Dýr, grafdýr, hola eftir</b>	
bolti í holu hreyfður við leit [regla 12-1d].....	76
skilgreining.....	34
<b>Efni hrúgað upp til að fjarlægja</b> [skilgreining á grund í aðgerð].....	34
<b>Eiga leik, að.</b> Sjá einnig <b>Leikröð</b>	
áklarða hver [regla 10-1a, 10-2a].....	70, 71
í Bogey, Par eða Stableford keppnum með forgjöf [reglur 32-1].....	125
skilgreining.....	30
<b>Eldingar</b>	
hættuástand [viðauki I].....	158
leik hætt [regla 6-8a].....	63
<b>Endurheimt</b> – áhugamannaréttindi [regla 9].....	199
<b>Fallreitir</b>	
almennt [viðauki I].....	152

**Fatnaður**

almenn ákvæði [viðauki IV].....	180
<b>Félagsáild</b> – að tapa áhugamannaréttindum [regla 6-6].....	198
<b>Festa kyfuna</b>	
skilgreining [regla 14-1b].....	80
<b>Fjarlægð</b>	
að deila upplýsingum um fjarlægð [Skilgreining á ráðleggingu].....	40
fjarlægðarmælir, staðarregla [viðauki I].....	153
metin eða mæld [regla 14-3, regla 14-3 aths., viðauki IV].....	81, 82, 181
<b>Fjrhættuspil</b> – stefna um.....	203
<b>Fjórleiks-holukeppni</b>	
leikröð [regla 30-3b].....	121
samherji fjarverandi [regla 30-3a].....	121
skilgreining [skilgreining á formi holukeppni].....	32
víti	
áhrif af öðrum vítum [regla 30-3f].....	122
frávisunarviði liðs [regla 30-3e].....	121
lið beitt víti [regla 30-3d].....	121
<b>Fjórleiks-höggleikir</b>	
leikröð [regla 31-4].....	123
samherji fjarverandi [regla 31-2].....	123
skilgreining [skilgreining á formi höggleiks].....	33
skráning á skori [reglur 6-6d aths. 2, reglur 31-3, 31-7].....	62, 123, 124
víti	
áhrif af öðrum vítum [regla 31-8].....	125
frávisunarviði [regla 31-7].....	124
lið beitt víti [regla 31-6].....	123
<b>Fjórmenningur</b> [skilgreining á formum holukeppni]	
holukeppni [regla 29-2].....	119
högggleikur [regla 29-3].....	119
leikröð [regla 29-1].....	119
skilgreining fyrir holukeppni [skilgreining á formi holukeppni].....	32
skilgreining fyrir högggleik [skilgreining á formi höggleiks].....	33
<b>Flaggstöng</b>	
forðast óþarfa skemmdir [siðareglur].....	29
gætt, fjarlægð eða haldið uppi [regla 17-1].....	87
gætt án leyfis [regla 17-2].....	88
hitta [regla 17-3].....	88
hreyfð á meðan bolti er á hreyfingu [regla 24-1].....	105
skilgreining.....	32
<b>Flöt.</b> Sjá einnig <b>Torfæru; Lausung; Hindranir</b>	
bolti	
hreinsaður [reglur 16-1b, 21, 22].....	85, 102, 103
í óeðlilegu ástandi vallar [regla 25-1b].....	109
lyft [regla 16-1b, 20-1].....	85, 95
yfir holubrún [regla 16-2].....	87

ekki leiðið í holu í höggleik [regla 3-2].....	50
gefið næsta högg mótherja [regla 2-4].....	48
gera kröfu áður en farið er af [regla 2-5].....	48
götunarvélur, holur eftir [viðauki I].....	145
lausung á [skilgreining á lausung].....	37
næsti staður fyrir lausn [reglur 24-2b, 25-1b].....	106, 109
óhreyfanleg hindrun nálægt flöt [viðauki I].....	146
prófun yfirborðs [regla 16-1d].....	86
puttlína	
áþending um puttlinu [regla 8-2b].....	68
prófun yfirborðs [regla 16-1d].....	86
snert [regla 16-1a].....	85
staðið á eða klöfvega yfir [regla 16-1e].....	86
staðsetning kylfubera eða samherja [regla 14-2b].....	80
röng flöt	
lausn [regla 25-3b].....	112
skilgreining.....	41
truflun vegna [regla 25-3a].....	112
skilgreining.....	32
tiltillssemi við aðra leikmenn [siðareglur].....	26
viðgerð á skemmdum á [siðareglur, regla 16-1c].....	28, 85
æfing	
á meðan umferð er leikin [regla 7-2].....	67
fyrir eða á milli umferða [[regla 7-1b].....	66
<b>Forgjafarkeppni með bakhjarli – kostnaður [regla 4-2g].....</b>	<b>194</b>
<b>Forgjöf</b>	
beiting, nefndin ábyrg [regla 33-5].....	131
forgjafartafla [regla 33-4].....	131
holukeppni [regla 6-2a].....	59
leiðið með ranga	
holukeppni [regla 6-2a].....	59
höggleikur [regla 6-2b].....	59
vísitandi í höggleik [regla 34-1b].....	133
skýldur leikmanns [regla 6-2].....	59
<b>Framfylgi – áhugamannaréttindi [regla 8-2].....</b>	<b>199</b>
<b>Framvörður</b>	
skilgreining.....	33
skilgreining [skilgreining á óviðkomandi].....	39
<b>Frávisun. Sjá Viti</b>	
<b>Frestun leiks</b>	
aðferð fyrir leikmenn [regla 6-8b].....	64
ákvörðun nefndarinnar [regla 33-2d].....	131
skilmáli sem krefst tafarlausrar stöðvunar þegar	
leik er frestað vegna hættulegs ástands [viðauki I].....	158

**Fríðlýst svæði**

ákvörðun nefndarinnar um [viðauki I].....	138
staðaregla [viðauki I].....	140
<b>Fyrirskipið umferð</b>	
fótgangandi á meðan leikin er, keppniskilmáli [viðauki I].....	159
framlengd til að útkljá jafntefli í holukeppni [regla 2-3].....	48
fækkun hola eftir að fyrirskipið umferð hefst [regla 33-1].....	129
hámarksfjöldi kyfla leyfður [regla 4-4a].....	55
kyflur	
leikeiginleikar [regla 4-2a].....	53
skemmdar [regla 4-3].....	54
ráðlegging [regla 8-1].....	68
skilgreining.....	33
tilbúinn búnaður, óvenjulegur útbúnaður og óeðlileg	
notkun útbúnaðar, notkun við [regla 14-3].....	81
tími heimilaður til að ljúka [regla 6-7 aths. 2].....	63
<b>Gefin</b>	
keppni, hola eða næsta högg [regla 2-4].....	48
<b>Glompur. Sjá einnig Torfætur</b>	
næsti staður fyrir lausn [reglur 24-2b, 25-1b].....	106, 109
ósláanlegur bolti í [regla 28].....	118
skilgreining.....	33
steinar í, staðaregla [viðauki I].....	145
<b>Golfbilar</b>	
forðast óþarfa skemmdir [siðareglur].....	29
keppniskilmáli bannar notkun [viðauki I].....	159
<b>Golfleikni eða orðstír – skilgreining.....</b>	<b>185</b>
<b>Golfleikur</b>	
skilgreining [regla 1-1].....	46
<b>Golfskór, gaddar þeirra. Sjá Skógaddar</b>	
<b>Grafdyr</b>	
bolti hreyfður við leit [regla 12-1].....	76
hola eftir [regla 25-1].....	109
skilgreining.....	34
<b>Gras</b>	
á mörkum eða í glompu, ekki torfæra [skilgreining á glompu].....	33
hey sem ætlunin er að fjarlægja [skilgreining á grund í aðgerð].....	34
laus strá sem loða ekki við boltann [skilgreining á lausung].....	37
snerta	
með kyflu í torfæru [regla 13-4 aths.].....	79
við að finna og þekkja bolta [regla 12-1].....	74
<b>Grip. Sjá undir Kyflur</b>	

**Grund í aðgerð. Sjá einnig Stikur**

bolti í hreyfður við leit [regla 12-1d].....	76
gróður í vexti innan, staða [skilgreining].....	34
lausn [regla 25-1b].....	109
leikur bannaður, staðaregla [viðauki I].....	139
skilgreind af nefndinni [regla 33-2a].....	130
skilgreining.....	34
staðaregla, fallreitir þegar leyfðir [viðauki I].....	152
stikur skilgreina, staða [skilgreining].....	34
upphlaðið efni til brottflutnings, staða [skilgreining á grund aðgerð].....	34
<b>Gæslumaður</b>	
óviðkomandi [skilgreining á óviðkomandi].....	39
skilgreining.....	35
<b>Götunarvél, hólur eftir</b>	
staðaregla [viðauki I].....	145
<b>Hanskar</b>	
krafa um að séu venjulegir [regla 14-3, viðauki IV].....	81, 179
<b>Háskólaíð – kostnaður</b> [regla 4-2d].....	193
<b>Hegðun</b>	
andstað anda áhugamennsku [regla 7-2].....	198
eyðileggjandi fyrir áhugamennsku [regla 7-1].....	198
<b>Heiðursverðlaun</b>	
skilgreining.....	186
þiggja [regla 3-3].....	191
<b>Hending</b>	
skilgreining.....	35
þegar bolti er óvilljandi sveigður úr leið eða stöðvaður af óviðkomandi [regla 19-1].....	92
<b>Herþjónustuið – kostnaður</b> [regla 4-2d].....	193
<b>Hindranir. Sjá einnig Torfæur; Lausung; Út af</b>	
ákvörðun nefndarinnar um [viðauki I].....	138
bolti í hreyfður við leit [regla 12-1d].....	63
fjarlægja í torfæru [regla 13-4].....	78
fyrirhugað sveiflusvið [regla 24-2a].....	106
hreyfanlegar [regla 24-1].....	105
óhreyfanleg [regla 24-2, viðauki I].....	106
óhreyfanleg hindrun nálægt flöt [viðauki I].....	146
skilgreining.....	35
snerta [regla 13-4 aths.].....	79
staðaregla	
fallreitir, þegar leyfðir [viðauki I].....	150
óhreyfanlegar hindranir nálægt flöt [viðauki I].....	146
steinar í glömpum [viðauki I].....	145
tímabundnar óhreyfanlegar hindranir [viðauki I].....	147
tímabundnar rafmagnslínur og kaplar [viðauki I].....	150
steinar í glömpum [viðauki I].....	145

tímabundnar [viðauki I].....	147
truflun vegna legu bolta, stöðu, leiklínu eða púttlínu [reglur 24-1, 24-2a, viðauki I].....	105, 106
<b>Hitta</b>	
festu kyfuna [regla 14-1b].....	80
flaggstöng eða þann sem gætir hennar [regla 17-3].....	88
hreinlega [regla 14-1a].....	80
oftar en einu sinni í höggi [regla 14-4].....	82
<b>Hliðarvarnstorfæra. Sjá einnig Torfæur; Stikur</b>	
ákvörðun nefndarinnar um [viðauki I].....	138
lausn [regla 26-1].....	113
skilgreining.....	36
<b>Hlíf fyrir höfuðskepnum</b> [regla 14-2a].....	80
<b>Hluti vallar</b>	
ákvörðað af nefndinni [skilgreining á hindrun, Regla 33-2a, viðauki I].....	35, 130, 138
<b>Hola. Sjá einnig Leiklína; Holukeppni</b>	
ákvörðað skor þegar öðrum bolta er leikið í höggleik [regla 3-3b].....	51
bolti yfir holubrunn [regla 16-2].....	87
eftir grafdyr [skilgreining á grafdyr].....	34
eftir grafdyr, skriðdyr eða fugl [skilgreining, á grund í aðgerð].....	34
fjöldi í fyrirskipaðri umferð [skilgreining á fyrirskipaðri umferð].....	33
flaggstöng sett aftur í [síðareglur].....	29
gefin í holukeppni [regla 2-4].....	48
gerð af vallarstarfsmanni [skilgreining á grund í aðgerð].....	34
jöfnuð [regla 2-2].....	48
leikið í	
bolta sem leikið er af teig [reglur 1-1, 15-1].....	46, 83
ekki leikið í holu, höggleikur [regla 3-2].....	50
nýjar hólur fyrir keppni [regla 33-2b, viðauki I].....	130, 159
prófun yfirborðs flatar meðan leikið er um [regla 16-1d].....	86
rangt skor [regla 6-6d].....	62
skemmd [regla 33-2b].....	130
skilgreining.....	36
tími leyfður til að ljúka við [regla 6-7 aths. 2].....	63
unnin hola [regla 2-1].....	47
<b>Hola í höggi – verðlaun</b> [regla 3-2b].....	191
<b>Holukeppni. Sjá einnig Lið</b>	
gefa leikinn [regla 2-4].....	48
sigurvegari í [regla 2-3].....	47
skilgreining [skilgreining á formi holukeppni].....	32
<b>Holukeppni, leikur í. Sjá einnig Besti-bolti, holukeppni; Fjórleikur, holukeppni; Viti; Skor</b>	
bolta leikið af röngum stað [regla 20-7b].....	101
bolti hreyfður af leikmanni [regla 18-2].....	89
bolti hreyfður af mótherja	
við annað en leit [regla 18-3b].....	90
við leit [regla 18-3a].....	90

flaggstangar gætt án leyfis [regla 17-2].....	88
forgjöf [regla 6-2a].....	59
gefin keppni, hola eða næsta högg [regla 2-4].....	48
högg með röngum bolta [regla 15-3a].....	84
jafntefli, leyst úr [regla 2-3, viðauki I].....	48, 160
jöfnuð hola [regla 2-2].....	48
kröfur [regla 2-5].....	48
leik hætt skv. samkomulagi [regla 6-8a].....	63
leikhraði [siðareglur].....	27
leikið samhlíða höggleik [regla 33-1].....	129
leikróð [reglur 10-1a, 30-3b].....	70, 121
leiktóf, slór við leik [regla 6-7].....	62
rangar upplýsingar gefnar um höggafjölda [regla 9-2].....	69
röðun [viðauki I].....	162
sigurvegari	
holu [regla 2-1].....	47
keppni [regla 2-3].....	48
staða keppni [regla 2-1].....	47
upplýsingar um höggafjölda [regla 9-2a].....	69
utan teigs [regla 11-4a].....	74
viti	
almennt víti [regla 2-6].....	49
frávísunarvíti, ákvörðun nefndarinnar [regla 33-7].....	132
kröfur [regla 2-5].....	48
samkomulag um að fella niður [regla 1-3].....	47
tilkynt mótherja [regla 9-2b].....	69
tímamörk á að beita [regla 34-1a].....	133
æfing	
á meðan umferð er leikin [regla 7-2].....	67
fyrir eða á milli umferða [regla 7-1a].....	66
þríleikur, bolti sveigður úr leið eða stöðvaður af mótherja [regla 30-2b].....	120
<b>Holutappar</b>	
gert við [regla 16-1c].....	85
<b>Hreinsun bolta</b>	
á flöt [reglur 16-1b, 21, 22].....	85, 102, 103
ástand vallar, lausn [viðauki I].....	144
hvenær bannað eða leyft [regla 21].....	102
þegar lausn er fengin vegna	
fríðlýsts svæðis [viðauki I].....	141
hreyfanlegrar hindrunar [regla 24-1].....	105
óeðlilegs ástands vallar [regla 25-1].....	109
óhreyfanlegrar hindrunar [regla 24-2].....	106
óslánlegs bolta [regla 28].....	118
tímabundinnar hindrunar [viðauki I].....	147
vatnstorfæru [regla 26-1].....	113
þegar leikur hæfst aftur eftir frestun [regla 6-8d].....	65

**Hreyfður bolti. Sjá einnig Lyfta bolta**

af leikmanni	
eftir að lausung er snert [regla 23-1].....	104
óviljandi [regla 18-2].....	89
viljandi [regla 18-2].....	89
af meðkeppanda [regla 18-4].....	91
af mótherja	
í þríleik-holukeppni [regla 30-2a].....	120
við annað en leit [regla 18-3b].....	90
við leit [regla 18-3a].....	90
af óviðkomandi [regla 18-1].....	89
af öðrum bolta [regla 18-5].....	91
á meðan á leit stendur [reglur 18-1, 18-2, 18-3a, 18-4].....	89, 89, 90, 91
eftir að lausung er snert [regla 23-1].....	104
ekki strax tiltækur [regla 18 aths. 1].....	91
leikið bolta á hreyfingu [regla 14-5].....	82
skilgreining [skilgreining á hreyfa eða hreyfður].....	36
við að fjarlægja	
boltamerki [reglur 20-1, 20-3a].....	95, 97
hreyfanlega hindrun [regla 24-1].....	105
lausung [regla 23-1].....	104
við leit	
að bolta í óeðlilegu ástandi vallar [regla 12-1d].....	76
að þöktum bolta í torfæru [regla 12-1].....	74
í vatni í vatnstorfæru [reglur 12-1c, 14-6].....	76, 82
við mælingu [regla 18-6].....	91
við viðgerð holutappa eða boltamerkja [regla 16-1c].....	85
<b>Högg. Sjá einnig Staða</b>	
aðstoð	
áþreifanleg aðstoð [regla 14-2a].....	80
tilbúinn búnaður [regla 14-3].....	81
afturkalla [regla 10-1c].....	71
biðja um ráð [regla 8-1].....	68
bolti skemmist vegna [regla 5-3].....	57
gefa [regla 2-4].....	48
jöfn hola [regla 2-2].....	48
leikið utan teigs [regla 11-4].....	74
leikið þaðan sem síðasta högg var slegið [regla 20-5].....	100
með röngum bolta	
besti bolti og fjórleikur holukeppni [regla 30-3c].....	121
fjórleiks-höggleikur [regla 31-5].....	123
holukeppni [regla 15-3a].....	84
höggleikur [regla 15-3b].....	84
með varabolta [regla27-2b].....	117
skilgreining.....	37

slá bolta oftar en einu sinni [regla 14-4].....	82
öryggi [siðareglur].....	26
<b>Högg og fjarlægð</b>	
bolti í vatnstorfaru [regla 26-1a].....	113
bolti ósláanlegur [regla 28a].....	118
bolti týndur [regla 27-1].....	116
bolti út af [regla 27-1].....	116
<b>Höggleikur.</b> Sjá einnig <b>Fjórleiks-höggleikur, Víti; Kröfur</b>	
bolta leikið af röngum stað [regla 20-7c].....	101
bolta leikið utan teigs [regla 11-4b].....	74
ekki lokið leik um holu [regla 3-2].....	50
flaggstangar gætt án leyfis [regla 17-2].....	88
forgjöf [regla 6-2b].....	59
högg með röngum bolta [regla 15-3b].....	84
leikið í rangri röð [regla 10-2c].....	72
leikröð [reglur 10-2a, 10-2c, 29-3].....	71, 72, 119
lýsing á [regla 3-1].....	50
neitað að fara eftir reglu [regla 3-4].....	52
nýjar holur [regla 33-2b, viðauki I].....	130, 159
ráshópar	
breytt [regla 6-3b].....	60
nefndarinnar að ákveða [regla 33-3].....	131
sameinaður holukeppni [regla 33-1].....	129
sigurvegari [regla 3-1].....	50
slór við leik, breyting vísis [regla 6-7 aths. 2].....	63
upplýsingar um höggaföldu [regla 9-3].....	70
vafi um hvað eigi að gera [regla 3-3].....	50
víti	
almennt víti [regla 3-5].....	52
frávísun, ákvörðun nefndarinnar [regla 33-7].....	132
samkomulag um að sleppa [regla 1-3].....	47
tilkynnt ritara [regla 9-3].....	70
tímamörk til að beita [regla 34-1b].....	133
samkomulag um að leika í rangri röð [regla 10-2c].....	72
öðrum bolta leikið þegar leikmaður í vafa [regla 3-3a].....	50
<b>Í dvala</b>	
skilgreining [regla 2-1].....	47
<b>Jafntefli</b>	
framlenging fyrirskipaðrar umferðar til úrslita í holukeppni [regla 2-3].....	48
mælt með; valkostir [viðauki I].....	160
skyldur nefndarinnar [regla 33-6].....	132
<b>Jöfnuð hola</b> [regla 2-2].....	48
<b>Jöfnuð holukeppni</b>	
nefndin ákveður hvernig jafntefli leyst [regla 33-6].....	132

**Keppandi. Sjá einnig Meðkeppandi**

ábyrgð á skorun [regla 6-6].....	61
bolti á hreyfingu sleginn [regla 19-2].....	93
ekki leikið í holu [regla 3-2].....	50
leikið í rangri röð [regla 10-2c].....	72
leikið utan teigs [regla 11-4b].....	74
neitað að fara eftir reglu [regla 3-4].....	52
rangur bolti, högg greitt [regla 15-3b].....	84
skilgreining.....	37
vafi um hvað skuli gera [regla 3-3].....	50
<b>Kennsla</b>	
endurgjald fyrir [regla 5].....	195
skilgreining.....	186
<b>Koma fram fyrir almenning</b> – að tapa áhugamannaréttindum [regla 6-3].....	197
<b>Kostnaður</b> – viðtaka greiðslu [reglur 4-2, 4-3, 4-4].....	192, 194, 195
<b>Kröfur</b>	
holukeppni	
kröfur og víti [regla 34-1a].....	133
vafi og ágreiningsmál [regla 2-5].....	48
höggleikur, kröfur og víti [regla 34-1b].....	133
<b>Kylfuberi.</b> Sjá einnig <b>Útbúnaður</b>	
bolti hreyfður af [reglur 18-2, 18-3, 18-4].....	89, 90, 91
einn fyrir hvern leikmann [regla 6-4].....	60
ekki leyfðir, keppnisskilmálar [viðauki I].....	157
gætir flaggstangar [regla 17].....	87
reglubrot hans [regla 6-1].....	59
sameiginlegur, staða [skilgreining á kylfubera].....	37
skilgreining.....	37
staðsetning á meðan högg er greitt [regla 14-2b].....	80
takmarkanir á hver megi vera kylfuberi, keppnisskilmálar [viðauki I].....	157
<b>Kylfur</b>	
ákvæði [regla 4-1, viðauki II].....	52, 164
endurnýjun á meðan umferð er leikin [regla 4-3a].....	54
fengnar að láni [reglur 4-3a, 4-4a].....	54, 55
grip	
ákvæði [viðauki II].....	169
tilbúinn búnaður fyrir betra grip [regla 14-3].....	81
hámarksfjöldi leyfður [regla 4-4a].....	55
höggflötur [viðauki II].....	173
hönnun [viðauki II].....	164
lengd [viðauki II].....	166
listi yfir leyfilega kylfuhausa [viðauki I].....	154
lýstar úr leik [regla 4-4c].....	56
óleikþæfar [regla 4-3a].....	54
samherjar saman um kylfur [regla 4-4b].....	55

samsetning [reglur 4-3a, 44-a] .....	54, 55
skaft [viðauki II] .....	168
skemmdar	
áður en umferð hefst [regla 4-3c] .....	55
við annað en eðlilegan leik [regla 4-3b] .....	54
við eðlilegan leik [regla 4-3a] .....	54
slit og breyting [regla 4-1b] .....	53
snerta jörð	
í torfæru [regla 13-4] .....	78
laust [regla 13-2] .....	77
stillanleiki [viðauki II] .....	165
synishom lögð fram til úrskurðar um samræmi [viðauki II] .....	164
viti	
aukakyflur [regla 4-4] .....	55
leikeiginleikum breytt [regla 4-2a] .....	53
óleyfilegar kyflur [regla 4-1] .....	52
utanaðkomandi efni borið á [regla 4-2b] .....	53
<b>Lausung.</b> Sjá einnig <b>Torfætur; Hindranir</b>	
aðkomuvatn [skilgreining á aðkomuvatni] .....	30
á flöt [skilgreining á lausung] .....	37
fiarlægð	
af púttlínu [regla 16-1a] .....	85
í torfæru [regla 13-4] .....	78
meðan bolti er á hreyfingu [regla 23-1] .....	104
lausn [regla 23-1] .....	104
skilgreining .....	37
steinar í glompu, staðaregla [viðauki I] .....	145
<b>Legja bolta.</b> Sjá <b>Bolti</b>	
<b>Leggja bolta</b>	
aðferð þegar leikur er hafinn aftur [regla 6-8d] .....	65
á staðinn þaðan sem hann var hreyfður [regla- 20-3a] .....	97
ef bolti tollir ekki á staðnum [regla 20-3d] .....	99
ef óviljandi hreyfður [regla 20-3a] .....	97
ef skipt um látinn falla eða lagður á rangan hátt [regla 20-6] .....	100
ef staður ekki ákvarðanlegur [regla 20-3c] .....	98
ef upphaflegri legu er breytt [regla 20-3b] .....	98
hvort bolti sem látinn er falla eða lagður sé í leik [regla 20-4] .....	100
<b>Leik hætt</b>	
aðferð þegar nefndin frestar leik [regla 6-8b] .....	64
aðstæður krefjast að hætt sé strax [regla 6-8b aths., viðauki I] .....	64, 158
aðstæður sem leyfa [regla 6-8a] .....	63
bolta lyft þegar leik hætt [regla 6-8c] .....	64
<b>Leikhraði</b>	
að fyrirbyggja slór við leik [regla 6-7 aths. 2, viðauki I] .....	63, 158
þegar leitað er að bolta [siðareglur] .....	28

**Leiklína.** Sjá einnig **Púttlína**

áþending um

á flöt [regla 8-2b] .....	68
annars staðar en á flöt [regla 8-2a] .....	68
forðast truflun vegna teigmærja [regla 11-2] .....	73
lagfærð [regla 13-2] .....	77
skilgreining .....	38
staðsetning kyflubera eða kyflubera samherja [regla 14-2b] .....	80
truflun á [reglur 24-2a, 25-1a] .....	106, 109
truflun á, staðaregla	
óhreyfanleg hindrun nálægt flöt [viðauki I] .....	146
tímabundin óhreyfanleg hindrun [viðauki I] .....	147

**Leikmaður**

ábyrgð á að leika réttum bolta [reglur 6-5, 12-2] .....	61, 76
bolti hreyfður	
eftir að lausung er snert [regla 23-1] .....	104
óviljandi [regla 18-2] .....	89
viljandi [regla 18-2] .....	89
leggja fram kröfu [regla 2-5] .....	48
skoða bolta [regla 5-3] .....	57
tillitssemi við aðra leikmenn [siðareglur] .....	26
þekja bolta [regla 12-2] .....	76

**Leikröð.** Sjá líka **Eiga leik**

að eiga leik í Bogey, Par eða Stableford keppnum með forgiöf [regla 32] .....	125
besti bolti og fjórleik holukeppni [regla 30-3b] .....	121
holukeppni [regla 10-1] .....	70
högggleikur [regla 10-2] .....	71
tillitssemi við aðra leikmenn [siðareglur] .....	26
varabolta eða öðrum bolta leikið af teig [regla 10-3] .....	72
þegar bolta er ekki leikið þaðan sem hann liggur [regla 10-1 aths., regla 10-2 aths.] .....	71, 72

**Leiktöf.** Sjá **Slór við leik**

**Leyfa notkun nafns síns eða myndar** – að tapa áhugamannaréttindum [regla 6-2] .....

196

**Lið.** Sjá einnig **Holukeppni**

frávisun

í besta bolta og fjórleik holukeppni [regla 30-3e] .....	121
í fjórleiks-högggleik [regla 31-7] .....	124
leikröð	
eiga leik á teig [regla 10-1a] .....	70
í besta bolta og fjórleik holukeppni [regla 30-3b] .....	121
í fjórleiks-högggleik [regla 31-4] .....	123
lið til staðar	
í besta bolta og fjórleik holukeppni [regla 30-3a] .....	121
í fjórleiks-högggleik [regla 31-2] .....	123
skilgreining .....	38

víti, hámark 14 kylfur	
í besta bolta og fjórleik holukeppni [regla 30-3d].....	121
í fjórleiks-höggleik [regla 31-7].....	123
<b>Lið – kostnaður</b> [regla 4-2d].....	194
<b>Listi yfir samþykkt bolta</b>	
keppniskilmálar [reglur 5-1, 33-1, viðauki I].....	57, 129, 155
<b>Listi yfir samþykkt hause á teigtrjámi</b>	
keppniskilmálar [reglur 4-1, 33-1, viðauki I].....	52, 129, 154
<b>Lífsviðurværi – kostnaður</b> [regla 4-3].....	194
<b>Línur.</b> Sjá einnig <b>Stukur</b>	
grund í aðgerð, notaðar til að skilgreina [skilgreining á grund í aðgerð].....	34
hlíðarvatnstorfærur, notaðar til að skilgreina [skilgreining á hlíðarvatnstorfæru].....	36
út af, notaðar til að skilgreina [skilgreining á út af].....	42
vatnstorfærur, notaðar til að skilgreina [skilgreining á vatnstorfæru].....	44
<b>Lyfta bolta.</b> Sjá einnig <b>Hreinsa bolta: Næsti staður fyrir lausn</b>	
af röngum stað [regla 20-6].....	100
á flöt [regla 16-1b].....	85
á leið, vítalaut [reglur 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 24-2b, 25-1b].....	57, 64, 76, 103, 105, 106, 109
bolta látinn falla á rangan hátt [regla 20-6].....	100
í eða á hreyfanlegri hindrun [regla 24-1].....	105
í glompu [reglur 12-2, 13-4, 24-2b(ii), 25-1b(ii)].....	76, 78, 106, 110
í vatnstorfæru [reglur 5-3, 6-8c, 12-2, 22, 24-1, 26-1, 26-2].....	57, 64, 76, 103, 105, 113, 114
merkja legu áður [regla 20-1].....	95
sem hefur áhrif á leik annars leikmanns [regla 22].....	103
til þess að ákvarða leikhæfni [regla 5-3].....	57
til þess að þekkja [regla 12-2].....	76
truflun vegna ástands vallar [viðauki I].....	142
víti [reglur 5-3, 6-8c, 12-2, 18-2, 20-1].....	57, 64, 76, 89, 95
þegar leik er hætt [regla 6-8c].....	64
<b>Mannvirki/ hlutir gerðir af mönnum</b>	
skilgreining [skilgreining á hindrun].....	35
<b>Meðkeppandi</b>	
bolta á hreyfingu hittir [regla 19-4].....	94
bolta hreyfður af [regla 18-4].....	91
gætir flaggstangar [regla 17].....	87
skilgreining.....	38
skoðar bolta [regla 5-3].....	57
vafi um hvað skuli gera [regla 3-3].....	50
véfangir kröfu um óleikhæfan bolta [regla 5-3 aths. I].....	58
þekkir bolta [regla 12-2].....	76
<b>Miða bolta.</b> Sjá einnig <b>Staða</b>	
puttlínan snert [regla 16-1a].....	85
skilgreining.....	30

<b>Miðunarstaða</b>	
að ákvarða næsta stað fyrir lausn [skilgreining á næsta stað fyrir lausn].....	38
<b>Mótherji</b>	
bolta hreyfður af [regla 18-3].....	90
bolta sveigður úr leið af [regla 19-3].....	93
bolta sveigður úr leið af í þrileik [regla 30-2b].....	120
gætir flaggstangar án leyfis [regla 17-2].....	88
skilgreining.....	38
tilkynna honum víti [regla 9-2b].....	69
<b>Mæla</b>	
bolta hreyfður við að [regla 18-6].....	91
tilbúinn búnaður eða tæki [regla 14-3].....	81
<b>Námsstyrkir, námsdöl og námslaun – áhugamannaréttindi</b> [regla 6-5].....	197
<b>Nefndin.</b> Sjá einnig <b>Skilmálar</b>	
forgjafartafla [regla 33-4].....	131
framlenging fyrirskipaðrar umferðar í holukeppni til að leysa jafntefli [regla 2-3].....	48
frestun leiks [regla 6-8].....	63
keppniskilmálar settir [regla 33-1, viðauki I].....	129, 154
mannvirki skilgreint sem hluti vallar [skilgreining á hindrun, regla 33-2a].....	35, 130
rástímar og niðlaskipan ákveðin [reglur 6-3, 33-3].....	60, 131
reglur um æfingu [regla 7-1 aths., regla 7-2 aths. 2].....	66, 67
ritari útnefndar af [skilgreining á ritara].....	41
samlagning á skori og beiting forgjafar [regla 6-6d aths. 1, regla 33-5].....	62, 131
skilgreina	
hreyfanlegar hindranir sem óhreyfanlegar [skilgreining á hindrun].....	35
mörk og vallarmörk [regla 33-2, viðauki I].....	130, 138
vatnstorfærur [Skilgreining á vatnstorfæru og hlíðarvatnstorfæru].....	44, 36
æfingasvæði [regla 33-2c].....	130
skilgreining.....	38
skyldur og völd [regla 33].....	129
slór við leik fyrirbyggt [regla 6-7 aths. 2].....	63
staðarreglur settar [regla 33-8a, viðauki I].....	132, 138
tilkynnt leiðrétting vegna alvarlegs brots við að leika af röngum stað [regla 20-7c].....	101
tilkynntur leikur annars bolta [regla 3-3a].....	50
úrskurður	
endanlegur [regla 34-3].....	134
hvernig jafntefli er leyst [regla 33-6, viðauki I].....	132, 160
<b>Næsti staður fyrir lausn</b>	
á flötinni [reglur 24-2b, 25-1b].....	106, 109
á leið [reglur 24-2b, 25-1b].....	106, 109
í glompu [reglur 24-2b, 25-1b].....	106, 109
skilgreining.....	38
viðmiðunarpunktur fyrir að láta falla aftur [regla 20-2c(vii)].....	96
<b>Óeðlilegt ástand vallar</b>	
bolta hreyfður innan, við leit [regla 12-1d].....	76



lausn [regla 25-1b].....	109
næsti staður fyrir lausn, skilgreining.....	38
skilgreining.....	39
truflun [regla 25-1a].....	109
<b>Óhæfileg tóf</b>	
víti [regla 6-7].....	62
<b>Ójónfur á yfirborði</b> [regla 13-2].....	77
<b>Óleikhæfur bolti</b>	
skemmdur, óhæfur til leiks [regla 5-3].....	57
<b>Óleikhæfur völlum</b>	
ákvörðun nefndarinnar [regla 33-2d] .....	131
<b>Ósláanlegur bolti</b>	
bolta leikið innan vatnstorfæru dæmdur ósláanlegur [regla 26-2b].....	115
lausn [regla 28].....	118
skemmdur, óhæfur til leiks [regla 5-3].....	57
<b>Óviðkomandi</b>	
bolta á hreyfingu sveigður af leið eða stöðvaður af [regla 19-1].....	92
bolta hreyfður úr kynstöðu af [regla 18-1].....	89
dómari [skilgreining á dómara].....	31
framvörður [skilgreining á framverði].....	33
gæslumaður [skilgreining á gæslumanni].....	35
meðkeppandi [skilgreining á meðkeppanda].....	38
ritari [skilgreining á ritara].....	41
skilgreining.....	39
<b>Par-keppnir</b>	
brot sem varðar frádrátt holna [regla 32-1a, aths. 1].....	126
lýsing á [regla 32-1a].....	125
óhæfileg tóf eða slór við leik [regla 32-1a, aths.2].....	126
skor skráð [regla 32-1a].....	125
skorun [regla 32-1a, aths. 2].....	125
<b>Púttflöt. Sjá Flöt</b>	
<b>Púttlína. Sjá einnig Leiklína</b>	
ábending um púttlínu [regla 8-2b].....	68
fjarlægð lausung [regla 16-1a].....	85
skilgreining.....	39
snerta [regla 16-1a].....	85
staðsetning kylfubera eða samherja [regla 14-2b].....	86
standa á eða klofvega yfir [regla 16-1e].....	80
viðgerð á holutöppum, boltaföllum og öðrum skemmdum [regla 16-1c].....	85
<b>Rangar upplýsingar</b>	
ógilding tímamarka vegna kröfu [reglur 2-5, 34-1].....	48, 133
um höggafjölda í holukeppni [regla 9-2a].....	69
<b>Rangt skor</b>	
á holu [regla 6-6d].....	62
vithögg ekki talin með [regla 6-6d, undantekning].....	62

**Rangur bolti**

fjórleikur	
holukeppni [regla 30-3c].....	121
höggleikur [regla 31-5].....	123
högg með	
í holukeppni [regla 15-3a].....	84
í höggleik [regla 15-3b].....	84
skilgreining.....	40
tími við að leika [skilgreining á týndum bolta].....	42
<b>Rangur staður</b>	
leikið frá	
í holukeppni [regla 20-7b].....	101
í höggleik [regla 20-7c].....	101
lyft bolta sem látinn var falla eða lagður á [regla 20-6].....	100
<b>Ráðlegging</b>	
í sveitakeppni [viðauki I].....	159
meðan leikin er fyrirskipuð umferð [regla 8-1].....	68
skilgreining.....	40
<b>Ráshópar. Sjá einnig Höggleikur</b>	
forgangur á vellinum [Siðareglur].....	27
lyft að fara framúr meðan leitað er [Siðareglur].....	27
<b>Rástími</b>	
skyldur keppanda [regla 6-3a].....	60
skyldur nefndarinnar [regla 33-3].....	131
<b>Reglur. Sjá einnig Víti</b>	
atriði sem ekki eru í reglumun [regla 1-4].....	47
ábyrgð leikmanns [regla 6-1].....	59
áhugamannaréttindi.....	183
beitt í þrileik, besta bolta og fjórleik, holukeppni [regla 30-1].....	120
brot, almennt víti	
í holukeppni [regla 2-6].....	49
í höggleik [regla 3-5].....	52
heimild til að breyta [regla 33-8, viðauki I].....	132, 138
neitað að fara eftir í höggleik [regla 3-4].....	52
skilgreining.....	40
sníðganga	
ákvörðun nefndarinnar um að [regla 33-1].....	129
samkomulag um að [regla 1-3].....	47
staðareglur [regla 33-8, viðauki I].....	132, 138
<b>Ritari</b>	
óviðkomandi [skilgreining á óviðkomandi].....	39
skilgreining.....	41
skoða bolta [regla 5-3].....	57
skrá skor	
Bogey- og Par-keppnir [regla 32-1a].....	125

fjórleiks-höggleikur [regla 31-3].....	123
höggleikur [regla 6-6a].....	61
Stableford keppni [regla 32-1b].....	126
tilkynna viti til [regla 9-3].....	70
vafi um hvað gera skuli [regla 3-3].....	50
véfgengja kröfu um óleikhæfan bolta [regla 5-3, aths. 1].....	58
þekkja bolta [regla 12-2].....	76
<b>Röðun</b>	
almenn samkvæmt töflu [viðauki I].....	162
fyrir holukeppni [viðauki I].....	162
<b>Röng flöt</b>	
næsti staður fyrir lausn, skilgreining á.....	38
skilgreining.....	41
<b>Samherji</b>	
biðja um aðstoð [regla 8-1].....	68
deila kylfum [Regla 4-4b].....	55
fjarvera	
í besta bolta og fjórleik holukeppni [regla 30-3a].....	121
í fjórleiks-höggleik [regla 31-2].....	123
skilgreining.....	41
staðsetning á meðan högg er greitt [regla 14-2b].....	80
<b>Samkvæmt eðli máls</b>	
úrskurðað um ágreiningsmál [regla 1-4].....	47
<b>Samningar</b> [regla 2-2].....	189
<b>Skemmdur bolti</b>	
óleikhæfur [regla 5-3].....	57
<b>Skilmálar</b>	
akstur, flutningur [viðauki I].....	159
ákvæði um kylfur og boltann	
skilmáli um sömu boltategund [viðauki I].....	156
skrá yfir viðurkennda golfbolta [viðauki I].....	155
skrá yfir viðurkennda kylfuhæsa teigtrjáa [viðauki I].....	154
jafntefli leyst [viðauki I].....	160
kylfuberi	
notkun bönnuð [viðauki I].....	157
takmörkun á hver megi vera kylfuberi [viðauki I].....	157
leik frestað vegna hættuástands [viðauki I].....	158
leikhraði [viðauki I].....	158
leikmaður ábyrgur fyrir að vita [regla 6-1].....	59
lyfjanotkun [viðauki I].....	160
nefndin setur [regla 33-1, viðauki I].....	129, 154
nýjar holur [viðauki I].....	159
ráðlegging í sveitakeppni [viðauki I].....	159
röðun fyrir holukeppni [viðauki I].....	162
æfing [viðauki I].....	158

**Skilmáli um sömu boltategund**

keppniskilmálar [viðauki I]..... 156

**Skor**

ákvörðun á holu þegar leikið er öðrum bolta í höggleik [regla 3-3b]..... 51

breytingar bannaðar á skiluðu skorkorti [regla 6-6c]..... 62

fjórleiks-höggleikur [regla 31-3]..... 123

rangt skor [regla 6-6d]..... 62

skyldur keppanda [reglur 6-6b, 6-6d, 31-3]..... 61, 62, 123

skyldur nefndarinnar [regla 33-5]..... 131

skyldur ritara [reglur 6-6a, 31-3, 32-1b]..... 61, 123, 126

**Skólástyrkir** – þiggja [regla 6-5]..... 197

**Skólaviðburðir** –kostnaður [regla 4-2d]..... 193

**Skógaddar**

að gera við skemmdir á flöt [regla 16-1c]..... 85

að gera við skemmdir eftir [siðareglur]..... 28

**Skór**

almennar reglur [viðauki IV]..... 180

**Skrif**

að tapa áhugamannaréttindum [regla 6-4]..... 197

skrifleg kennsla [regla 5-3]..... 196

**Skrifari. Sjá Ritari****Slór við leik**

holukeppni, skilmáli sem breytir viti [regla 6-7 aths. 2]..... 63

höggleikur, skilmáli sem breytir viti [regla 6-7 aths. 2]..... 63

viti [regla 6-7]..... 62

**Smásöluverðmæti** – skilgreining..... 186

**Snerta bolta. Sjá undir Bolti****Sokkinn bolti**

lausn [regla 25-2]..... 112

skilgreining [regla 25-2, aths. 1]..... 112

staðarregla [viðauki I]..... 142

**Stableford keppnir**

brot á reglu varðar hámarksvíti [regla 32-1, aths. 1]..... 127

frávísunarvíti [regla 32-2]..... 128

óháflæg töf og slór við leik [regla 32-1, aths. 2]..... 127

skorun [regla 32-1b]..... 126

skránning skors [regla 32-1b]..... 126

**Staða. Sjá einnig Högg**

á eða klöfvega yfir þúttlínu [regla 16-1e]..... 86

byggja [regla 13-3]..... 78

forðast truflun vegna teigmerkja [regla 11-2]..... 73

óeðlileg staða, truflun vegna

óeðlilegs ástands vallar [regla 25-1b, undantekning]..... 110

óhreyfanlegrar hindrunar [regla 24-2b, undantekning]..... 107

skilgreining.....	41
staðarregla, bannar lausn vegna truflunar á [regla 25-1a aths.].....	109
taka sér eðlilega [regla 13-2].....	77
truflun vegna	
óeðlilegs ástands vallar [regla 25-1a].....	109
óhreyfanlegrar hindrunar [regla 24-2a].....	106
utan teigs [regla 11-1].....	73
út af [skilgreining á út af].....	42
<b>Staðarreglur.</b> Sjá einnig <b>Sýnishorn af staðarreglum</b>	
brjóta í bága við golfreglur [regla 33-8].....	132
bætt lega og vetrarreglur [viðauki I].....	143
fallreitir, notkun þeirra [viðauki I].....	152
leikur bannaður	
úr fríðlystu svæði [skilgreining á grund í aðgerð, skilgreining á vatnstorfæru, viðauki I].....	34, 44, 140
úr grund í aðgerð [skilgreining á grund í aðgerð, viðauki I].....	34, 139
nefndin, ábyrgð hennar [regla 33-8a, viðauki I].....	132, 138
neitað um lausn vegna truflunar á stöðu vegna óeðlilegs ástands vallar [regla 25-1a aths.].....	109
næsti staður fyrir lausn [regla 24-2b, aths. 3].....	107
sniðganga reglu [regla 33-8b].....	132
<b>Stíkur</b>	
grund í aðgerð, notaðar til að skilgreina [skilgreining á grund í aðgerð].....	34
hliðarvatnstorfæru, notaðar til að skilgreina [skilgreining á hliðarvatnstorfæru].....	36
út af, notaðar til að skilgreina [skilgreining á út af].....	42
vatnstorfæru, notaðar til að skilgreina [skilgreining á vatnstorfæru].....	44
<b>Sveitakeppnir</b> –kostnaður [regla 4-2d].....	193
<b>Sýnishorn af staðarreglum</b>	
að taka upp sýnishorn af staðarreglum [viðauki I].....	138
bætt lega og vetrarreglur [viðauki I].....	143
fallreitir [viðauki I].....	152
fjarlægðarmælar [viðauki I].....	139
fríðlyst svæði [viðauki I].....	140
grund í aðgerð, leikur bannaður [viðauki I].....	139
götunarvélur, holar eftir [viðauki I].....	145
hreinna bolta [viðauki I].....	144
óhreyfanleg hindrun nálægt flöt [viðauki I].....	146
samskeyti skoninna grasþakna [viðauki I].....	145
sokkinn bolti [viðauki I].....	142
steinar í glömpum [viðauki I].....	145
tímabundnar hindranir [viðauki I].....	147
tímabundnar raflinur [viðauki I].....	150
vatnstorfæru, bolta leikið til vara skv. reglu 26-1 [viðauki I].....	151
vemdun ungra trjáa [viðauki I].....	139
<b>Táknræn verðlaun</b> – skilgreining.....	186

**Teigmerki**

staða [regla 11-2].....	73
-------------------------	----

**Teigur.** Sjá einnig **Eiga leik**

dögg, hrim og vatn fjarlæggt [regla 13-2].....	77
forðast að valda skemmdum á [síðareglur].....	29
leggja fram kröfu áður en leikið er af næsta teig [regla 2-5].....	48
leik ekki lokið um holu, leiðrétting á mistökum [regla 3-2].....	50
leikið í holu með boltanum sem leikið var af teig [regla 15-1].....	83
leikið utan teigmerkja [regla 11-4].....	74
leikið varabolta eða öðrum bolta af [regla 10-3].....	72
leikröð	
holukeppni [regla 10-1a].....	70
höggleikur [regla 10-2a].....	71
þrimmenningur og fjórmenningur [regla 29-1].....	119
ójöfnur á yfirborði, gerðar eða fjarlægðar [regla 13-2].....	77
rangur teigur [regla 11-5].....	74
síðasta högg slegið af [regla 20-5].....	100
skilgreining.....	41
staðið utan teigs, boltinn innan marka [regla 11-1].....	73
tíun bolta [regla 11-1].....	73
æfing á eða við	
á meðan umferð er leikin [regla 7-2].....	67
fyrir eða á milli umferða [regla 7-1].....	66

**Teljari.** Sjá **Ritari****Tilbúinn búnaður**

almennar reglur [viðauki IV].....	178
óvenjulegur útbúnaður og óeðlileg notkun útbúnaðar [regla 14-3].....	81

**Ti og tíun.** Sjá einnig **Teigur**

aðferðir við tíun [regla 11-1].....	73
bolti fellur af [regla 11-3].....	73
notkun óleyfilegra tíá [regla 11-1].....	73
skilgreining [viðauki IV].....	179

**Tímabundnar aðstæður, sjá **Ástand vallar******Torf**

rist, niðurlagt [regla 13-2].....	77
samskeyti skonins torfs [þakna], lausn með staðarreglu [viðauki I].....	145
staflað til að mynda glömpubakka, ekki glompa [skilgreining á glömpu].....	33

**Torfusneplar**

lagðir aftur [regla 13-2].....	77
viðgerð kylfufara [síðareglur].....	28

**Torfæru.** Sjá einnig **Hindranir**

að þekkja bolta í [regla 12-2].....	76
bolti í	
lyft, má láta falla eða leggja aftur í [regla 13-4].....	78
vettur inn í, nær holu, o.s.frv., hvort láta beri falla aftur [regla 20-2c].....	96

bolta sem leikið er úr torfæru stöðvast í annari [regla 13-4, undantekning 3].....	79
glompur [skilgreining á glompu].....	33
högg í, greidd að röngum bolta [regla 15-3].....	84
kylfa snertir yfirborð í [regla 13-4].....	78
lausn frá tímabundnum hindrunum [viðauki I].....	148
leggja kylfur í [regla 13-4].....	78
leitað að þöktum bolta [regla 12-1].....	74
prófun ástands [regla 13-4].....	78
síðasta högg slegið úr [regla 20-5].....	100
snerta jörð eða vatn í vatnstorfæru með hendi eða kylfu [regla 13-4].....	78
<b>vatnstorfæur</b>	
aðkomuvatn [skilgreining á aðkomuvatni].....	30
bolta leikið í, stöðvast í sömu eða annari torfæru [regla 26-2a].....	114
bolta leikið í, týnist eða verður óslánlegur utan torfæru eða er út af [regla 26-2b].....	115
bolta leikið til vara, staðarregla.....	151
bolta í, lausn	
frá óhreyfanlegri hindrun, bönnuð [regla 24-2 aths.1].....	107
úr óeðlilegu ástandi vallar bönnuð [regla 25-1 aths.1].....	111
valkostir [regla 26-1].....	113
bolta í vatni á hreyfingu innan, leikið [regla 14-6].....	82
fallreitir, staðarregla [viðauki I].....	150, 152
skilgreining.....	44
stikur skilgreina, staða [skilgreining á vatnstorfæru og hliðarvatnstorfæru].....	44, 36
þreifað í vatni við leit [regla 12-1].....	76
æfing bönnuð úr [regla 7-2].....	67
<b>Tvímennigur</b>	
holukeppni, skilgreining [skilgreining á formi holukeppni].....	32
höggleikur, skilgreining [skilgreining á formi höggleiks].....	33
<b>Týndur bolta</b>	
aðferð [regla 27-1].....	116
aðkomuvatn, grund í aðgerð o.s.frv. [regla 25-1c].....	111
hindrun [regla 24-3].....	108
leikhraði, tillitssemi [síðareglur].....	27
leikur varabolta þegar bolta kann að vera týndur [regla 27-2a].....	117
óeðlilegt ástand vallar [regla 25-1c].....	111
skilgreining.....	42
tímabundnar óhreyfanlegar hindranir [viðauki I].....	147
vatnstorfæur [regla 26-1].....	113
<b>Töf, óháfileg. Sjá Slór við leik</b>	
<b>Töluleg röðun, almenn</b>	
ákvörðuð röðun í sæti [viðauki I].....	162
<b>Ung tré, trjárækt</b>	
vemdun, staðarregla [viðauki I].....	139
<b>Unglingur</b>	
kostnaður [regla 4-2b].....	192
skilgreining.....	186

**Upplýsingar um höggaföldu**

almenn [regla 9-1].....	69
í holukeppni [regla 9-2].....	69
í höggleik [regla 9-3].....	70
<b>Úrskurðir. Sjá einnig Nefndin</b>	
dómara endanlegir [regla 34-2].....	134
samkvæmt eðli máls [regla 1-4].....	47
<b>Út af. Sjá einnig Hindranir</b>	
aðferð [regla 27-1].....	116
ákvörðun nefndarinnar [viðauki I].....	138
bolta sem látinn er falla veltur út af [regla 20-2c].....	96
hlutir sem skilgreina	
ekki hindranir [Skilgreining á hindrunum].....	35
fastir, varanlega staðsettir [regla 13-2].....	77
leikhraði, tillitssemi [síðareglur].....	27
skilgreining.....	42
staðið út af [skilgreining á út af].....	42
varabolta leikið þegar bolta kann að vera út af [regla 27-2a].....	117
<b>Útbúnaður. Sjá einni Bolta; Listi yfir leyfilega kyfuhúsa, listi yfir leyfilega golfbolta</b>	
bolta hreyfður af [reglur 18-2, 18-3, 18-4].....	89, 90, 91
bolta hreyfður af við leit í holukeppni [regla 18-3b].....	90
hlutir, til að halda vellið snyrtilegum [skilgreining á útbúnaði].....	43
hreyfður meðan bolta er á hreyfingu [regla 24-1].....	105
lækningatæki, notuð til að lina einkenni [regla 14-3, undantekning I].....	81
notaður á hefðbundinn viðurkennan hátt [regla 14-3, undantekning 2].....	82
sameiginlegur útbúnaður, staða [skilgreining á útbúnaði].....	43
skilgreining.....	43
tilbúinn búnaður, óvenjulegur útbúnaður, óeðlileg notkun [regla 14-3].....	81
þiggja [regla 6-2].....	174
<b>Útsendingar – að tapa áhugamannaréttindum [regla 6-4].....</b>	<b>197</b>
<b>Vafi um hvað skuli gera</b>	
holukeppni [regla 2-5].....	48
höggleikur [regla 3-3].....	50
<b>Vallarstarfsmaður</b>	
hola gerð af, staða, [skilgreining á grund í aðgerð].....	34
<b>Varabolti</b>	
af teig [regla 10-3].....	72
hvenær leyfður [regla 27-2a].....	117
hætt við [regla 27-2c].....	118
leikhraði, tillitssemi [síðareglur].....	27
skilgreining.....	44
staðarregla leyfir leik bolta til vara skv. reglu 26-1 þegar um	
vatnstorfæru er að ræða [viðauki I].....	151
verður bolta í leik [Skilgreining á týndum bolta, regla 27-2b].....	42, 117

**Vatnstorfætur. Sjá Torfætur****Verðlaun**

peningar, leikið fyrir [regla 3-1].....	190
viðtaka [regla 3].....	190

**Vetrarreglur. Sjá Bætt lega, vetrarreglur**

<b>Viðskiptahópar</b> – kostnaður [regla 4-2d].....	193
---	-----

**Vipphögg**

æfing á meðan umferð er leikin [regla 7-2].....	67
æfing fyrir umferð [regla 7-1b].....	66

**Vitahögg**

skilgreining.....	45
-------------------	----

**Víti**

afturkallað þegar umferð er ógilt í höggleik [regla 33-2d].....	131
almennt víti	
í holukeppni [regla 2-6].....	49
í höggleik [regla 3-5].....	52

**fellt niður**

með samkomulagi [regla 1-3].....	47
með staðareglu [regla 33-8b].....	132
frávísunarvíti fellt niður, breytt eða beitt [regla 33-7].....	132
tilkynnt mótherja eða ritara [reglur 9-2, 9-3].....	69, 70
tilkynnt nefndinni, brot á reglu með hámarksvíti í Bogey, Par eða Stableford keppnum [regla 32-1a, aths. 1].....	126
tímamörk til að beita	
holukeppni [regla 34-1a].....	133
höggleikur [regla 34-1b].....	133

**Völlur**

forangsröð á [siðareglur].....	28
óleikhæfur [regla 33-2d].....	131
skilgreind vallamörk og markalínur [regla 33-2a].....	130
skilgreining.....	45
umgengi á [siðareglur].....	28

**Þekkingu bolta. Sjá Bolti****Þrileikur, Holukeppni**

bolti hreyfður úr kynstöðu af mótherja [regla 30-2a].....	104
bolti óviljandi sveigður úr leið eða stöðvaður af mótherja [regla 30-2b].....	104
skilgreining [skilgreining á formi holukeppni].....	32

**Þrimmeningur**

leikröð [regla 29-1].....	119
skilgreining [skilgreining á formi holukeppni].....	32

**Æfing. Sjá einnig Æfingasvæði, Æfingasveiflur**

á meðan umferð er leikin [regla 7-2].....	67
banna æfingu á eða næmi flötinni sem siðast var leikin, keppniskilmáli [viðauki I].....	159
fyrir eða á milli umferða [regla 7-1].....	66

**Æfingasveiflur**

ekki æfingahögg [regla 7-2, aths. 1].....	67
fyrirbyggja óþarfa skemmdir [siðareglur].....	29

**Æfingasvæði**

nefndin ákvarðar um [regla 33-2c].....	130
--	-----

**Öryggi**

tillitsemi [siðareglur].....	26
------------------------------	----



## EIMSKIP SIGLIR MEÐ GOLFSTRAUMNUM

Eimskip hefur ávallt lagt áherslu á að taka þátt í uppbyggingu á forvarnar- og unglíngastarfi og fellur golfíþróttin vel að þeirri hugsjón, þar sem hún er frábær fjölskylduíþrótt sem brúar kynslóðabilið.

Eimskip hefur verið aðalbachjarl Gólf sambands Íslands um árabil. Í sameiningu hafa Gólf sambandið og Eimskip staðið að Eimskipsmótaröðinni, en hún er stærsti golfvæðburður hérlendis.



OYSTER PERPETUAL  
DAY-DATE 40 IN PLATINUM



**ROLEX**



---

Golf er leikið um allan heim og  
R&A og Gólf samband Bandaríkjanna  
hafa gefið út þessar sameiginlegu reglur  
sem ná til alls gólfleiks  
í heiminum.

---

